03 2018 | 246
2 ПОСТЕРА \ 1 DVD
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+

ИТОГИ ГОДА: ПРОДОЛЖЕНИЕ
THE SHOW MUST GO ON!

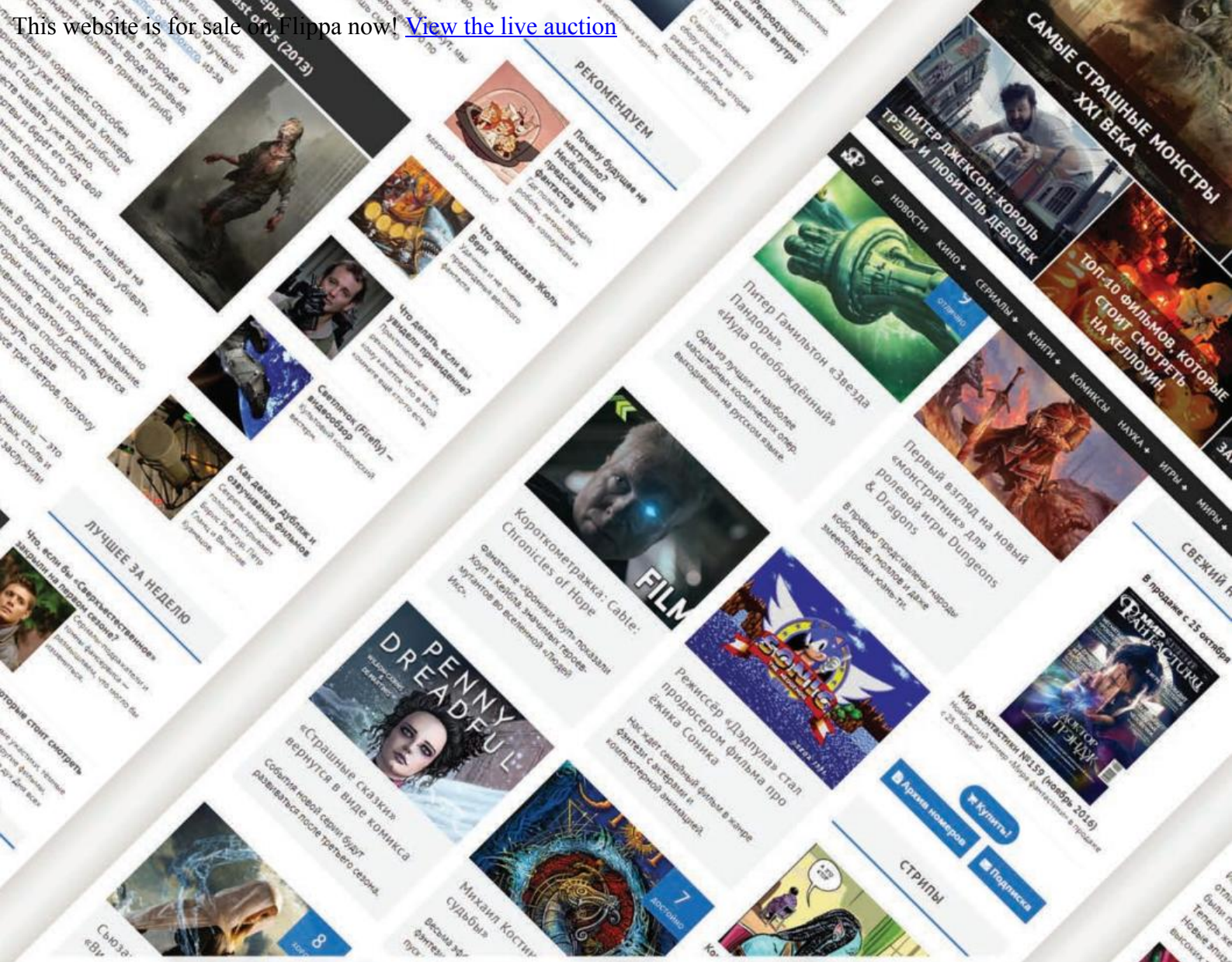
SHADOW OF THE COLOSSUS
КОЛОССЫ РАСПРАВЛЯЮТ ПЛЕЧИ

SEA OF THIEVES
ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПАХНУТ МОРЕМ

ВЕДЬМАК • TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA • FINAL FANTASY
INNERSPACE • ERICA • TOTAL WAR: WARHAMMER II – RISE OF THE TOMB KINGS
STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION • WHAT REMAINS OF EDITH FINCH
DUSK • AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION •XENOBLADE CHRONICLES 2

9 771560 258026 18003
игромедиа

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



МИР ФАНТАСТИКИ

16+

MIRF.RU

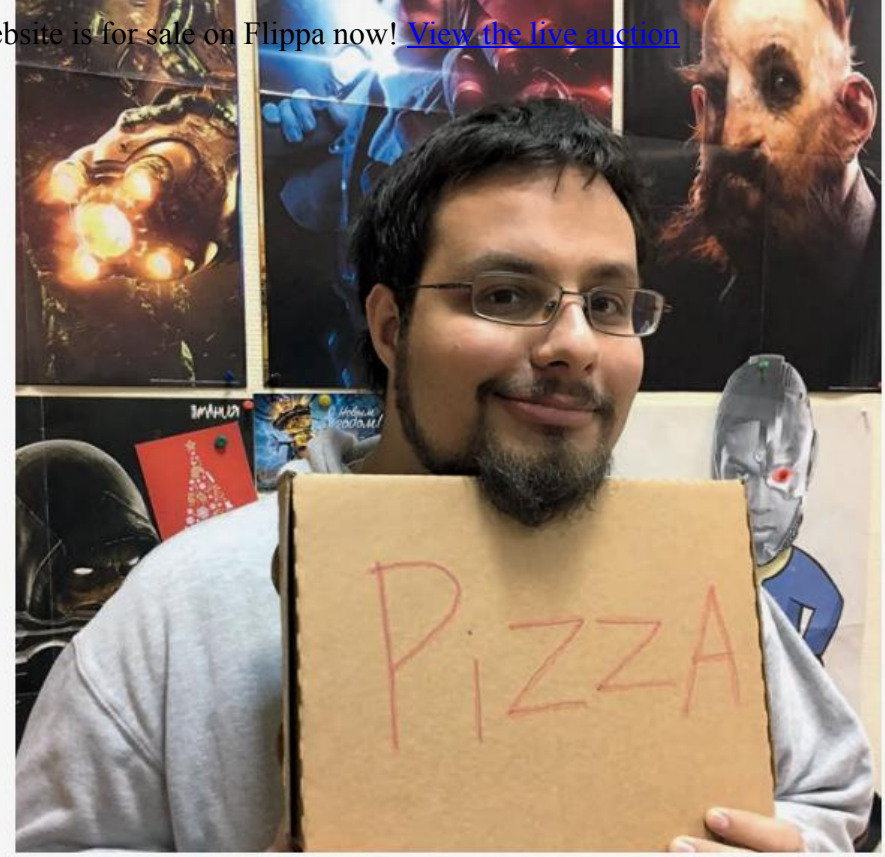
ГЛАВНЫЙ САЙТ И ЖУРНАЛ
О ФАНТАСТИКЕ, ФЭНТЕЗИ И КОМИКСАХ

- НОВОСТИ ФАНТАСТИКИ — ЕЖЕДНЕВНО
- ВСЁ О НОВИНКАХ КИНО, КНИГ, КОМИКСОВ И СЕРИАЛОВ
- СОВЕТЫ, ЧТО ПОСМОТРЕТЬ И ПОЧИТАТЬ
- САМЫЕ СВЕЖИЕ СЛУХИ И ФАНАТСКИЕ ТЕОРИИ

КУДА КАТИТСЯ КИНОВСЕЛЕННАЯ MARVEL? КТО ЕЩЁ ВОСКРЕСНЕТ В «ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ»?
С ЧЕГО НАЧАТЬ ЧИТАТЬ ПРО БЭТМЕНА? БУДЕТ ЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ «ВАРКРАФТА»?
МЫ УЗНАЁМ И РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ.

РЕКЛАМА

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



ЗДРАВСТВУЙТЕ, ДОРОГИЕ ЧИТАТЕЛИ!

Поздравляем вашу прекрасную половину с Международным женским днём! Искренне надеемся, что ваши родные и близкие одарят вас цветами. Ну или пиццей – в зависимости от того, что вы больше любите. Я бы вот, например, предпочёл пиццу. Не то чтобы мне дарили цветы... Впрочем, я отвлёкся.

Конечно, парой поздравительных слов мы не стали ограничиваться – поэтому смело ищите в номере очередной выпуск рубрики «Косплей» с Лессой в качестве гостьи, а потом – топ самых классных девушек из файтингов. Кто тут заговорил об объективации? Напротив, редакция старалась быть предельно *объективной* при составлении этого топа!

В прошлом номере упоминалось, что, наверное, мы не сможем разобраться со всеми радостями 2017 года в рамках одного выпуска, – так и получилось. Ещё тридцать семь страниц с подведением итогов ждут, когда вы их прочитаете. Тут есть даже зрительские топы – не одной же редакции рассказывать о том, что она сочла самым-самым в 2017 году! Ну и какие итоги года без лучших «железок»? Правда, в отличие от всех остальных статей про 2017-й, эта расположилась в «Железном цехе».

Релизная машина только начинает набирать обороты, так что в номере всего один вердикт. Зато на какой чудесный проект – **Shadow of the Colossus**! Кажется, недовольных этим ремастером вообще нет. Ну а чтобы этой замечательной игре не было грустно, мы заодно украсили ею наш постер.

Кроме очень одинокого вердикта вас поджидает целая банда удалых обзоров. Здесь и неподражаемый в своём подражательстве **DUSK** (разбор этого ретрошутера – моя любимая статья в этом номере!), блестящая **Xenoblade Chronicles 2**, убедившая одного из наших коллег купить Switch, «позолоченное» дополнение для **Total War: Warhammer II**, под названием **Rise of The Tomb Kings**, и другие достойные проекты.

Раздел «В разработке» тоже не бедствует. В нём вы найдёте триллер **Erica**, чарующую **Frostpunk** (это новый безжалостный проект от создателей **This War of Mine**), симпатичный ремастер **Age of Empires: Definitive Edition** и полную моря, солнца и приключений **Sea of Thieves**, украсившую нашу обложку!

Главные же богатства сосредоточены в спецматериалах. Вы же не пропустите главнодекторские копания в причинах повышенной смертности среди героев **What Remains of Edith Finch**? Или крайне занимательную историю создателя серии **Final Fantasy**? А уж про такие материалы, как анализ разработок Илона Маска с точки зрения их полезности в условиях зомби-апокалипсиса или хитрости киберспортсменов, и говорить нечего – надо срочно бежать и читать! И это ведь я ещё не про все материалы раздела рассказал... Как не успел пока упомянуть, что следующий номер поступит в продажу **27 марта**.

...Ещё раз с праздником, и, как всегда, – приятного чтения!

Евгений Пекло

peklo@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Евгений Пекло
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и вёрстка Денис Недыпич, Герман Титов, Оксана Ковалёва
Обложка Евгений Загатин, Денис Недыпич
Корректор Анна Полянская

Объединённая редакция

Екатерина Жорова, Лев Левин, Дмитрий Шепелёв

Издатель – ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Эдуард Клишин
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Анастасия Елагина, Алексей Ильин

Распространение

Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
e-mail vozvrat@igromania.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 730 4014
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Вива-Стар»
107023, г. Москва, ул. Электрозаводская, д. 20, стр. 3
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2018 © Igromania, 1997-2018
Тираж 20 930 Circulation 20 930

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

26

ЛЮБИМЧИКИ НАШЕЙ РЕДАКЦИИ
ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ОТКРЫТИЯ 2017 ГОДА

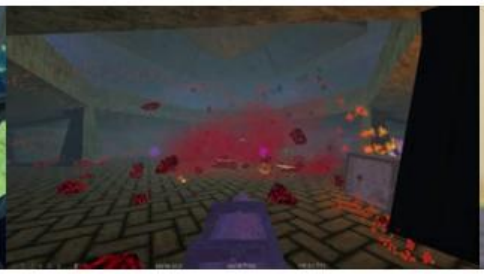
05 ИТОГИ ГОДА ПО ВЕРСИИ ЧИТАТЕЛЕЙ
НАГОЛОСОВАЛИ...

04-31 ИТОГИ ГОДА 2017
05 Итоги года по версии читателей
10 Файтинг года
12 Инди года
14 Онлайновые миры 2017 года
16 18+ года
20 Герои года
22 Графика года
24 Саундтреки года
26 Персональные открытия

32-43 В РАЗРАБОТКЕ
32 Sea of Thieves
36 Total War Saga: Thrones of Britannia
38 Erica
40 Frostpunk
42 Age of Empires: Definitive Edition

44-55 ОБЗОР
44 DUSK
48 Xenoblade Chronicles 2
50 Total War: Warhammer II – Rise of The Tomb Kings
52 InnerSpace
54 Street Fighter V: Arcade Edition

56-57 ВЕРДИКТ
56 Shadow of the Colossus



32 SEA OF THIEVES
СОЛНЦЕ, ВОЗДУХ, МОРЕ, КЛАД

44 DUSK
РАЗДЖИБЗИЛО!

98 ХИТРОСТИ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ
БЕРИ НА ВООРУЖЕНИЕ

ПОСТЕРЫ

Лейсан «Лесса» Сайфуллина
Shadow of the Colossus

РЕКЛАМА

ООО «Игромедиа». 2
ООО «Игромедиа». 3

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

56
SHADOW OF THE COLOSSUS
СЕРЫЕ ГИГАНТЫ

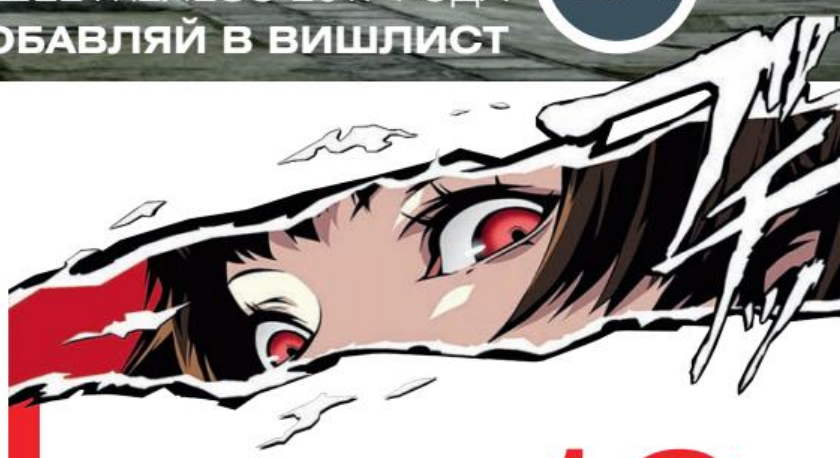
ЛУЧШЕЕ ЖЕЛЕЗО 2017 ГОДА
ДОБАВЛЯЙ В ВИШЛИСТ

104

58-65 КОСПЛЕЙ
58 Лейсан «Лесса» Сайфуллина

66-101 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
66 Десять женщин в файтингах
70 Десять лучших побочных заданий из серии «Ведьмак»
76 Топ-10 разумных животных из игр
82 Почему умирают герои What Remains of Edith Finch
88 Илон Маск против зомби
92 История создателя Final Fantasy
98 Хитрости киберспортсменов

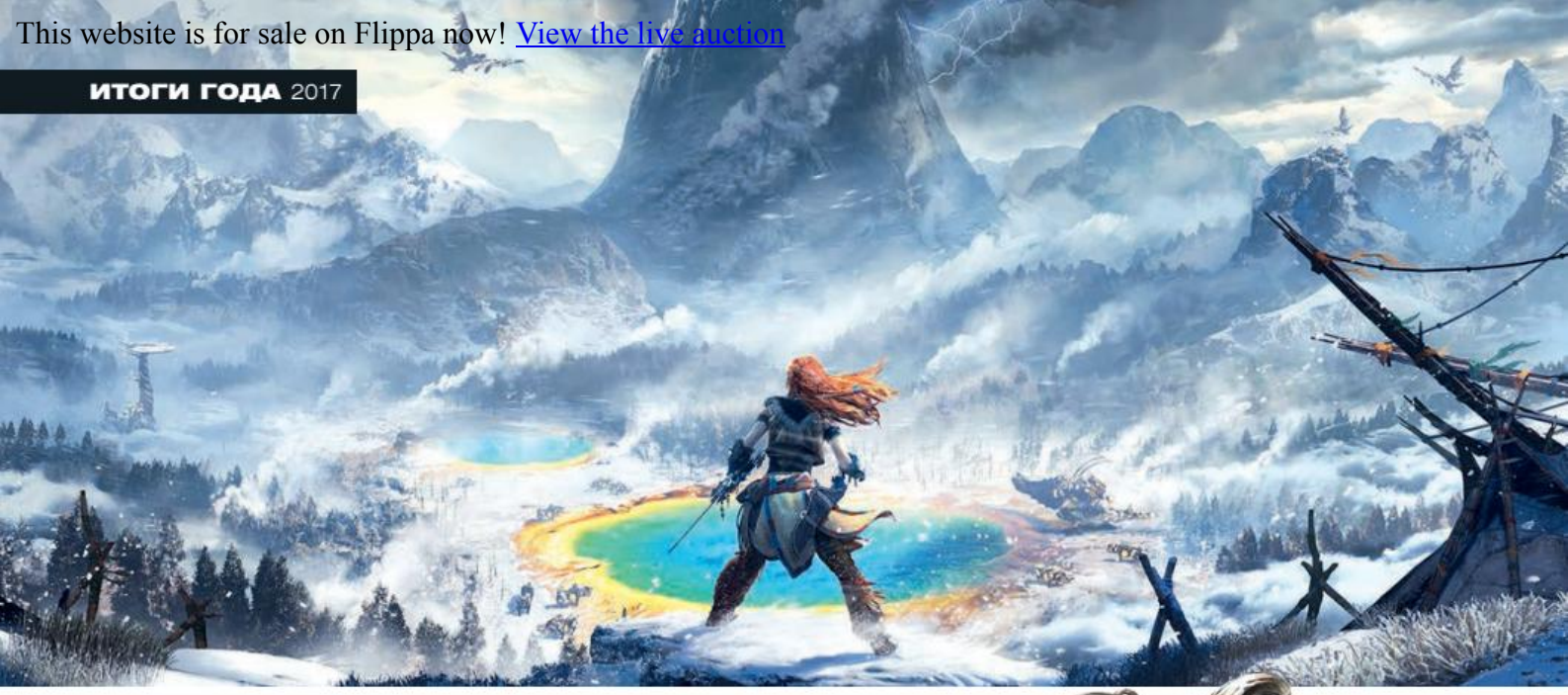
102-112 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
102 Как выбрать SSD-накопитель
104 Лучшее железо 2017 года



18+ ГОДА
ПЕРЕД ПРОЧТЕНИЕМ
ПОКАЖИ ПАСПОРТ

16

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



ИТОГИ 2017

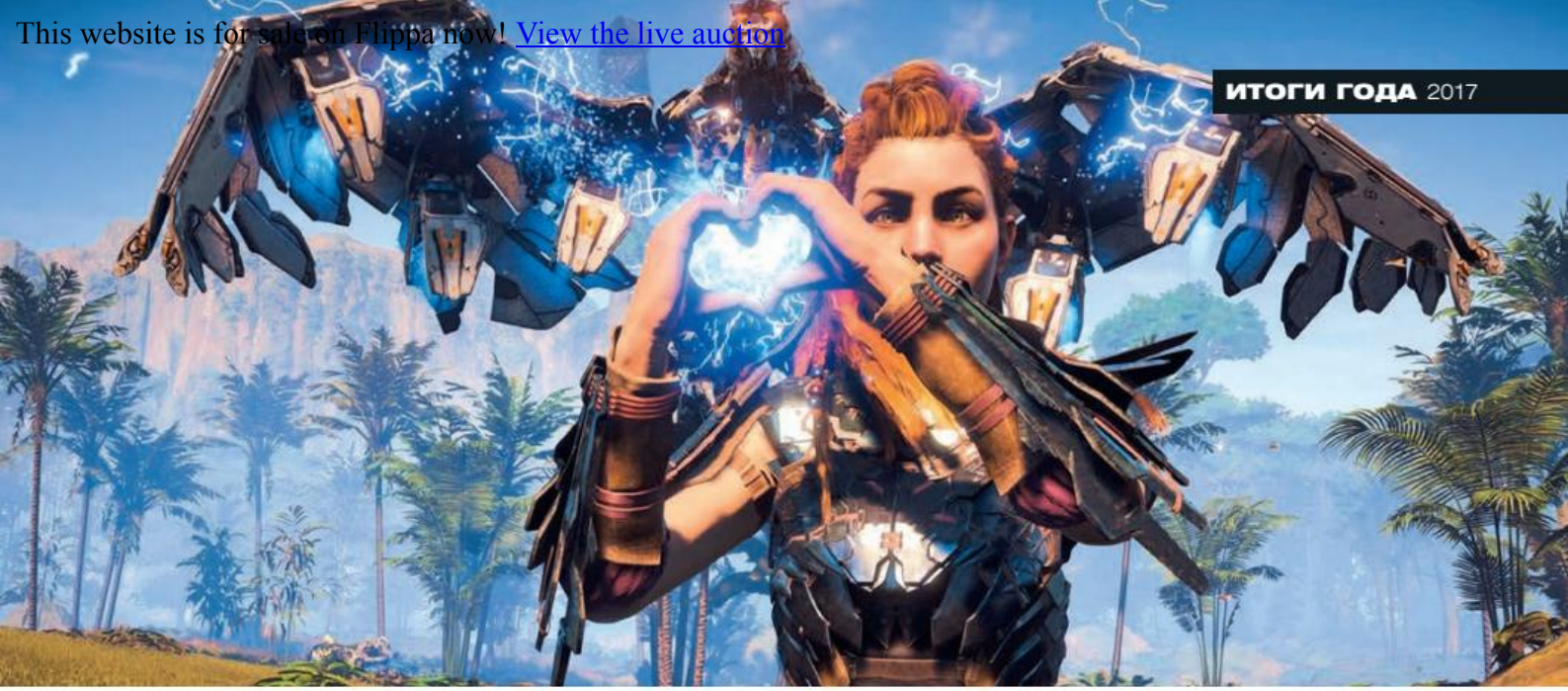
ЕЩЁ НЕМНОЖЕЧКО ИТОГОВ

ВСЁ САМОЕ ЛАМПОВОЕ – НА СЛАДКОЕ

2017 год давно закончился, но всё равно никак не отпускает редакцию: слишком многое надо обсудить. Немало материалов чисто физически не поместилось в прошлый номер – но это ведь не повод лишать наших любимых читателей столь важной информации? И пускай самое главное – лучшие игры прошлого года – уже было названо в февральском номере, кое-что вкусненькое осталось и для марта.

Во-первых, это такие важные номинации, как графика и инди-игры. Во-вторых – железные итоги. Они, разумеется, ждут вас в «Железном цехе», но это тоже часть подытоживающего цикла материалов. В-третьих – итоги года по версии читателей. Нам было очень интересно узнать мнение простых российских геймеров и сопоставить его с нашим. В-четвёртых – hot-hot-hot-номинация «18+ года». Естественно, подогнанная под возрастные стандарты нашего журнала, но от этого не менее интересная. Ну и в-пятых – наши личные открытия: те игры, что не заняли первых позиций в редакционном топе лучших игр года, но прочно обосновались в наших сердцах. Приятного чтения! ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



ВАШ ВЫБОР

ИТОГИ ГОДА ПО ВЕРСИИ ЧИТАТЕЛЕЙ

ЛЕВ ЛЕВИН, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

Мы провели серию опросов, чтобы узнать, какими играми и событиями запомнился 2017 год именно вам, дорогие читатели. Ведь одно дело редакционная экспертиза, и совсем другое – народная точка зрения. Встречайте – выбор читателей с комментариями редакции!

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ИГРА 2018 ГОДА

Бронза – Marvel's Spider-Man
Серебро – Red Dead Redemption 2
Золото – «Метро: Исход»

Здесь в общем-то обошлось без сюрпризов – всенародная любовь к серии «Метро» в доказательствах не нуждается, а **Red Dead Redemption 2**, в принципе, главное редакционное ожидание наступающего года. Да и **Marvel's Spider-Man** произвела отличное впечатление. Хотя можно было бы ожидать увидеть на её месте, например, **The Last of Us 2**. Но похоже, что читатели, как и мы, не особо верят в выход игры уже в этом году.

САМЫЙ ПРИЯТНЫЙ СЮРПРИЗ 2017 ГОДА

Бронза – Beyond Good & Evil 2 вновь анонсирован
Серебро – Мы узнали сюжет третьего эпизода Half-Life 2
Золото – Bethesda спасает одиночные линейные игры

Голосование – наглядная иллюстрация стереотипа о том, что у типичного геймера нет друзей. **Bethesda** умудрилась провалиться на E3, но всё равно по итогам года оказалась всеобщей любимицей. Хотя давайте начистоту: одиночные линейные игры – это уже почти прошлый век, как бы нам ни хотелось обратного.

Два других события нас тоже порадовали. Всё-таки замечательно, что в нашей индустрии регулярно случается что-то неожиданно хорошее.

ГЛАВНОЕ РАЗОЧАРОВАНИЕ/ПРОВАЛ ГОДА

Бронза – Закрытие студии Visceral Games, создателей Dead Space
Серебро – Лутбоксы и микротранзакции
Золото – Mass Effect: Andromeda

Эти три места легко умещаются в один большой провал, который называется «**Electronic Arts**». Да, с лутбоксами в прошлом году отличились не только они. Но именно **Star Wars Battlefront 2** стал той игрой, против которой восстало почти всё игровое сообщество планеты. Именно из-за неё начались судебные

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

разбирательства относительно статуса лутбоксов, и именно благодаря ей акции EA ощутимо упали в цене. Так победим!

ЛУЧШАЯ ИГРА, КОТОРАЯ МОЖЕТ ОТНОСИТЬСЯ К СЕБЕ НЕСЕРЬЁЗНО

Бронза – Mario + Rabbids: Kingdom Battle
Серебро – Wolfenstein II: The New Colossus
Золото – South Park: The Fractured But Whole

Наверное, можно было бы оставить эту подборку вообще без комментариев. Идея соединить серию Mario и кроликов Rabbids ещё пару лет назад показалась бы лишь неплохой темой для фанарта. Кроссовер? Между **Nintendo** и **Ubisoft**? Серьёзно?

Про **Wolfenstein II** и его настрой мы говорили уже неоднократно, и добавить нечего. Ну а **South Park** не может относиться серьёзно вообще ни к чему на свете. Несомненное первое место.

ЛУЧШЕЕ ВОЗВРАЩЕНИЕ В ФОРМУ

Бронза – The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Серебро – Resident Evil 7
Золото – «Assassin's Creed: Истоки»

Ну хорошо, по первым двум местам вопросов нет. **Assassin's Creed** в кои-то веки действительно серьёзно изменилась, и сколько бы ни было недостатков у «Истоков», достоинств у неё всё же больше. А возвращение действительно страшной **Resident Evil** – это вообще повод для праздника. Но вот то, что Зельда, оказывается, была «не в форме», – это новость!

ПЛАТФОРМА ГОДА

Бронза – Nintendo Switch
Серебро – PC
Золото – PlayStation 4

Switch в прошлом году покорил нашу редакцию и неплохо показал себя на мировой арене. Кто знает, возможно, мы наконец увидим рост популярности японских игр в России?

А вот первое место – очень неожиданное. Чтобы консоль обогнала «персоналки» в читательском голосовании? И эти люди ещё что-то говорят про высокий курс доллара и жуткие цены на игры!

САМАЯ НЕОРДИНАРНАЯ ИГРА

Бронза – Prey
Серебро – Hellblade: Senua's Sacrifice
Золото – Cuphead

Cuphead и **Hellblade** очень порадовали нас в прошлом году. Они обе делят заслуженное первое место в топе наших инди-игр года, и каждая побывала ещё в нескольких номинациях, в том числе на призовых местах. Да и Prey не подкачала – давненько у нас не было таких крутых одиночных игр.

ЛУЧШАЯ ИГРА ПРОШЛЫХ ЛЕТ, КОТОРУЮ ПОДДЕРЖИВАЮТ ДО СИХ ПОР

Бронза – Overwatch
Серебро – Rainbow Six: Siege
Золото – Grand Theft Auto Online

GTA V, наверное, будет занимать первое место в этой номинации ещё лет пять. Ну а что поделать – поддерживают её действительно на уровне, что способству-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

В NIER: AUTOMATA ЗАПУТАННЫЙ И ПО-НАСТОЯЩЕМУ КРЫШЕСНОСНЫЙ СЮЖЕТ

ет регулярному зависанию Opus Magnum от **Rockstar** в верхних строчках чартов продаж.

Над **Rainbow Six: Siege** разработчики проделали впечатляющую работу – игра из аутсайдера превратилась в самостоятельную киберспортивную дисциплину с постоянно растущей фанбазой. **Overwatch**? Ну давайте, покажите нам человека, который считает, что Overwatch недостаточно хорошо поддерживают!

ЛУЧШЕЕ ПЕРЕИЗДАНИЕ

Бронза – Bulletstorm: Full Clip Edition
Серебро – StarCraft: Remastered
Золото – Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

К сожалению, переиздание **Bulletstorm** продалось почти в десять раз хуже оригинала (который и сам не оправдал ожиданий), так что вряд ли издатели одобрят разработку сиквела. А жаль – этот шутер очень сильно нам понравился ещё в изначальном виде.

Ну а первые два места совершенно очевидны – и совпадают с нашим собственным топом на эту тему.

ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ

Бронза – NieR: Automata
Серебро – Wolfenstein II: The New Colossus
Золото – Horizon Zero Dawn

В этом году мы обошли эту номинацию стороной. Но если бы она была – скорее всего, она вышла бы именно такой. Или, по крайней мере, с теми же названиями, пусть и на других местах. Действительно, в этом году мало кто рассказывал истории лучше, чем эти три игры.

Очень радует, что жанры и подходы к хорошим историям в прошлом году получились очень разными. Скажем, в **NieR: Automata** запутанный и по-настоящему крышесносный сюжет, растянутый на несколько прохождений в очень оригинальной стилистике, эдакое авторское кино. Из Wolfenstein II вышел отличный боевик в духе фильмов Тарантино – задорный короткий блокбастер, со взрывами, кровищей и шутками. Ну а Horizon – вдумчивый и красивый философский рассказ о жизни. Каждому найдётся история по душе – и это замечательно.

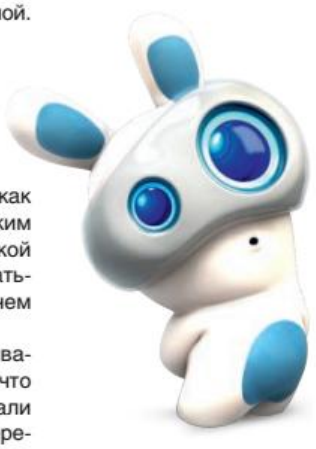
ЛУЧШАЯ РЕАЛИЗАЦИЯ ОТКРЫТОГО МИРА

Бронза – The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Серебро – «Assassin's Creed: Истоки»
Золото – Horizon Zero Dawn

Как ни странно, номинанты этой тройки полностью совпали с номинантами в редакционном голосовании. Поменялся только их порядок. Вероятно, бронза **The Legend of Zelda** связана с тем, что в редакции Игромании куда проще поиграть в **Breath of the Wild**, чем в среднем по стране. А вот победа **Horizon** над «Истоками» приятно удивила – мы как-то ожидали, что среди читателей поклонников Братства будет больше, чем фанатов Элой.

ЛУЧШАЯ ИГРА ДЛЯ VR

Бронза – Skyrim VR
Серебро – VRChat
Золото – Resident Evil 7



Просто знайте – мы закатываем глаза каждый раз, как смотрим на вторую строчку. Ну в самом деле, по каким стандартам этот симулятор поисков угандийской армией наклзов своей королевы может считаться игрой? VRChat куда ближе к социальной сети, чем к полноценной VR-игре.

Глядя на бронзового призёра, глаза мы не закатываем, но аккуратно закрываем ладошкой рот – потому что укачивает от Skyrim VR знатно. Интересно, опробовали ли игру все те люди, что за неё голосовали? И не передумали бы они, опробовав?

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

МЫ УВЕРЕННО МОЖЕМ СКАЗАТЬ – ДЛЯ STAR WARS BATTLEFRONT II В НАШЕЙ СТРАНЕ ЯВНО НЕ ВСЁ ПОТЕРЯНО!

Ну а к первому месту вопросов нет, мы и сами её выбрали. В виртуальности Resident Evil 7 становится ещё более пугающей и мерзкой, чем обычно.

ЛУЧШИЙ СТЕЛС

Бронза – Horizon Zero Dawn
Серебро – Styx: Shards of Darkness
Золото – Dishonored: Death of the Outsider

Снова первые два места аналогичны редакционным итогам года. Что же до бронзового призёра, то здесь, как и в нашем случае, находится игра, где стелс – лишь одна из механик, причём далеко не основная. Всё-таки по-настоящему стоящих стелс-игр в прошлом году вышло всего две.

ЛУЧШАЯ СТРАТЕГИЯ

Бронза – Halo Wars 2
Серебро – Warhammer 40,000: Dawn of War III
Золото – Total War: Warhammer II

Что касается стратегий, то тут читательские вкусы значительно разошлись с нашими. **Dawn of War III** и **Halo Wars 2** редакции не очень приглянулись, а голосовавшие в соцсетях не оценили Mario + Rabbids и дополнение для **XCOM 2**. А вот **Total War: Warhammer II** понравился решительно всем – а читателям настолько сильно, что они даже отдали этой игре первое место. И кое-кто в редакции с ними от всей души солидарен!

ЛУЧШИЙ МУЛЬТИПЛЕЕР

Бронза – Star Wars Battlefront II
Серебро – Destiny 2
Золото – PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

После цунами негодования, несмотря на лутбоксы и другие скандалы, Battlefront II пробивается в тройку лидеров в серьёзной номинации. Что это – непоколебимая народная любовь ко вселенной «Звёздных войн»? Или наши читатели смогли оценить сильные стороны проекта, закрыв глаза на весь негатив? Или, может, оперативные действия EA дали свои плоды? Если честно, у нас нет ответа на этот вопрос. Однако, опираясь на это голосование, мы уверенно можем сказать – для Star Wars Battlefront II в нашей стране явно не всё потеряно!

ЛУЧШИЙ ТРИЛЛЕР

Бронза – PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
Серебро – The Evil Within 2
Золото – Resident Evil 7

PUBG – триллер. Это что-то новенькое! С другой стороны, если брать исходное значение слова «thrill», то, пожалуй, так оно и есть. Сердечко-то колотится, адреналинчик-то бурлит!

Ну а первые два места опять же совпадают с нашим собственным выбором.

ЛУЧШАЯ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА

Бронза – «Assassin's Creed: Истоки»
Серебро – The Legend of Zelda: Breath of the Wild
Золото – Horizon Zero Dawn

Такой номинации у редакции в этом году не было, хотя была очень похожая – лучшее приключение. Именно в эмоциональном, а не в жанровом значении. И тут с нашими читателями сложно не согласиться – все три позиции заняли очень достойные игры. Только немного жаль, что в этой тройке совсем не нашлось места для странной Hellblade и замечательного «Утраченного наследия». С другой стороны, тут при голосовании места делились очень чётко, в то время как мы могли себе позволить поставить на одну ступеньку сразу две-три игры.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

NIER: AUTOMATA ОКАЗАЛАСЬ В ТОПЕ ЛУЧШИХ РОЛЕВЫХ ИГР, ХОТЯ РОЛЕВОГО ОТЫГРЫША ТАМ НЕ ТАК УЖ И МНОГО

ЛУЧШАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

Бронза – NieR: Automata
Серебро – South Park: The Fractured but Whole
Золото – Divinity: Original Sin 2

Удивительно, но многочисленная аудитория Игромании попала в ту же ловушку, что и редакция, – NieR: Automata оказалась в топе лучших ролевых игр, хотя ролевого отыгрыша как такового там не так уж и много. Но как же хороша, чертовка! Эй, стойте, это мы про игру в целом, а не только про 2B!

South Park обошёл наш топ стороной – может быть, потому что мы с прошлой части подустали от сортирного юмора. Но ещё вероятнее – потому что у нас на втором месте обосновалась великолепная **Persona 5**, которая, к сожалению, не снискала успеха в нашей стране. И очень зря. Если у вас будет возможность, обязательно ознакомьтесь с ней.

Ну и первое место – без сюрпризов. Не устаём хвалить студию **Larian** за поразительную работу, которую они проделали над **Divinity: Original Sin 2**.

ЛУЧШИЙ БОЕВИК

Бронза – PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS
Серебро – Horizon Zero Dawn
Золото – Wolfenstein II: The New Colossus

С боевиками всё понятно – старая школа на первом месте, отличный консольный боевик на втором и главный сетевой шутер года на третьем.

ЛУЧШАЯ ИГРА 2017 ГОДА

Бронза – Divinity: Original Sin 2

Шутки шутками, но примерно так мы и представляли себе зрительскую тройку лучших игр. Логично, что изометрическая ролевая игра не смогла занять первое место, – жанр достаточно специфический для современных реалий, все уж очень привыкли к полноценному 3D.

Серебро – PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

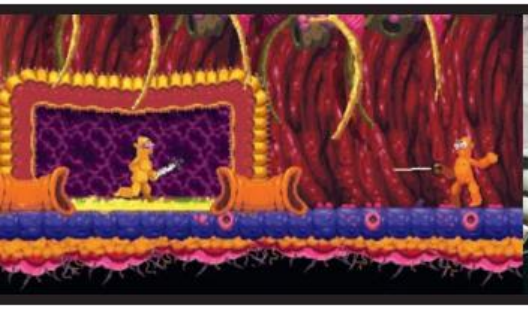
Один из наших редакторов предположил, что PUBG войдёт в тройку лидеров народного голосования. Как выяснилось, он был прав. И если Divinity покорила пользователей красотой и погружением, то PUBG в этом году просто не было равных по ощущениям от геймплея.

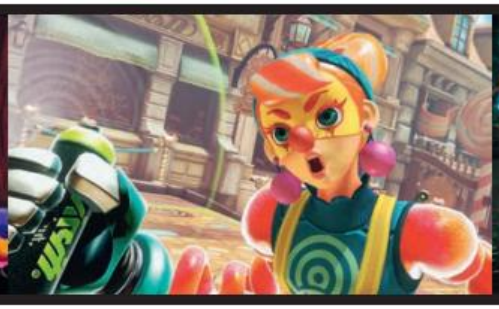
Золото – Horizon Zero Dawn

Если бы голосование шло в какой-нибудь другой части света, первое место наверняка бы досталось The Legend of Zelda: Breath of the Wild. На момент написания этого материала у неё уже 176 премий «Игра года» по всему миру. Но у нас в силу исторических причин нет культа Nintendo, да и новая приставка только начинает осваивать квартиры и рюкзаки отечественных геймеров. Понятно, что в такой ситуации приз почти наверняка отхватит или массовая компьютерная игра, или консольный эксклюзив для самой популярной приставки.

Тут-то на сцену и выходит Horizon (собравшая, кстати, по всему миру сорок пять званий «Игра года») и, игриво подмигивая сквозь рыжую шевелюру, забирает главный приз от читателей Игромании себе. Логично. Прогнозируемо. Заслуженно! ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction





ФАЙТИНГ ГОДА

ПРОСТО ЗАБЕЙ!

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Мы в Игромании очень любим файтинги, хотя и не увлекаемся ими с киберспортивной точки зрения. Зато для выяснения отношений внутри коллектива такие игры подходят, пожалуй, лучше всего. В этой номинации мы собрали файтинги 2017 года, запомнившиеся нам сильнее всех.

3-Е МЕСТО: NIDHOGG 2

Nidhogg 2, если кто не слыхал, это небольшой независимый проект. На первый взгляд, ему не место рядом с другими играми топа: какой-то симулятор фехтования, пусть даже здесь вовсю эксплуатируются файтинговые механики. И всё же у этой игры есть несколько неоспоримых плюсов, которые делают её невероятно привлекательной.

В **Nidhogg 2** вы сражаетесь с оппонентом на раскрашенной в кислотные тона арене, состоящей из нескольких комнат. Ваша задача – не победить противника в рукопашной схватке, как обычно бывает в файтингах, а первым добраться до противоположного края арены, где вас сожрёт великий змей Нидхёгг.

У этой игры есть неоспоримый плюс, которым другие игры в топе похвастать не могут. Тактическая сложность файтинга здесь сочетается с невероятной простотой освоения. У каждого оружия свои плюсы и минусы, его можно держать несколькими способами и даже швырять в противника – а тот, в свою очередь, может ловко отбить снаряд или пригнуться.

В этой битве на фоне кислотной картинки скорость реакции важна так же, как и в полноценных крупнобюджетных файтингах. Зато на понимание принципов Nidhogg 2 вам хватит пары минут. К тому же игра почти не способна вызвать негативные эмоции даже если вы терпите поражение, и из неё получилось отличное развлечение как для шумной компании, так и для дружеских посиделок один на один. Заслуженное третье место.

2-Е МЕСТО: TEKKEN 7 И INJUSTICE 2

Седьмой выпуск одной из важнейших файтинговых серий одновременно похож на предыдущие части и очень от них отличается. Разработчики попытались снизить порог вхождения с помощью обновлённой механики ярости, и последствия оказались... неоднозначными.

С одной стороны, игра по-прежнему предлагает нам по сотне приёмов на персонажа и длиннющие связки комбо. С другой – переломить ход боя и перехватить инициативу в, казалось бы, безнадёжной ситуации стало слишком легко. Достаточно помнить, что чем меньше у персонажа здоровья, тем мощнее он бьёт.

Впрочем, публика немного поворчала, отметила проблемы с онлайном на старте... а потом и сервера починили, и пользователи привыкли к новым механикам и отточили мастерство. Теперь в сетевых баталиях всё так, как и должно быть: либо ты учишься и тренируешься, либо очень много проигрываешь.

К тому же нам наконец показали финал истории, начатой в самой первой части серии, а также представили с десяток новых персонажей и повысили кинематографичность боёв – взять хотя бы замедление времени во время некоторых финальных ударов. А ещё Tekken 7 впервые вышла на персональных компьютерах. Достойное, пусть и не идеальное выступление в рамках одной из самых популярных файтинговых франшиз.

Там же, на второй строчке, оказалась **Injustice 2**. В продолжении файтинга про битвы супергероев соз-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

В НАШЕМ ТОПЕ СНОВА ЛИДИРУЕТ ИГРА ОТ NINTENDO!

датели великой и ужасной **Mortal Kombat** по-прежнему радуют нас морем фансервиса. Именно здесь можно выяснить, кто сильнее – Бэтмен или Супермен, – или их вообще побьёт ещё кто-то из двух десятков героев и злодеев вселенной **DC**.

Темп сражений поменялся, но в целом боевая механика осталась той же – три основных удара плюс особое умение, постоянное использование игрового окружения, а также стычки, где каждый персонаж вкладывает в удар накопленные полоски энергии. Вместе с тем добавилось море сетевого контента, включая... да-да, лутбоксы. Теперь вам нужно прокачивать персонажей, собирая для них костюмы, повышающие их характеристики. Это решение игроки приняли без энтузиазма, но подобие баланса в дуэлях сохранилось – спасибо и на этом.

А вот история на этот раз подкачала – хотя кто бы мог подумать, что сюжет в файтинге в принципе будет иметь значение. В Injustice 2 разработчики по неизвестным причинам решили забыть и про некоторые события первой части, и про комикс, объединяющий их в единую вселенную. Да и логика персонажей в сюжете местами, скажем так, спорная.

Tekken 7 и Injustice 2 стали, пожалуй, самыми крупными файтингами прошлого года. Вместе с тем обе не лишены недостатков и в целом оказались... просто хорошими играми без каких-либо невероятных новых идей. Возможно, именно поэтому они набрали в редакционном голосовании одинаковое количество баллов.

1-Е МЕСТО: ARMS

Да, вы представляете, в нашем топе снова лидирует игра от **Nintendo**! А куда ещё её ставить, если основные конкуренты в 2017 году не придумали почти ничего нового?

А что сделали японцы? Для начала: предложили очень необычный подход ко всему жанру файтингов в целом. Вдруг оказалось, что привычный вид сбоку уже совсем не обязателен. Можно, например, выпустить и вот такую игру – с камерой за спиной персонажа и с необычным управлением, завязанным на размахивание джойконами. Впрочем, некоторым сотрудникам нашей редакции даже в этих условиях обычный геймпад оказался милее.

Как следует из названия, в ARMS нам предлагают колошматить соперника ну очень длинными руками. Поначалу они кажутся совершенно неуправляемыми из-за непривычной физической модели. Но чем дальше, тем увереннее вы будете махать джойконами, а стоит немного привыкнуть, и вы обнаружите, что по аддиктивности игра ничуть не уступает какой-нибудь **Rocket League**! Там ведь тоже на первый взгляд ничего особенного нет – ну машинки, ну катают мячик, ну странная физика, и что? А потом ка-а-ак затянет...

Nintendo традиционно уделяет много внимания именно геймплею и механике, и какими бы несерьёзными ни виделись их игры на первый взгляд, попытки в них поиграть расставляют всё по местам.

Есть у ARMS и ещё один неожиданный плюс. Долгие «джойконовые» спарринги с виртуальными и реальными оппонентами неожиданно хорошо сказываются на физической форме. Так что если вам лень кулаком околачивать груши в спортзале – обратите внимание на виртуальные варианты. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Помимо тройки призёров отметим **Marvel vs. Capcom: Infinite** – ещё одну полную фансервиса игру, но с куда более простой механикой. Впрочем, для шумных вечеринок это только плюс – дави кнопки да смотри, как енот Ракета режет Данте, а Чунь Ли молотит ногами Халка с Таносом.

Guilty Gear Xrd: Revelator 2 чуть-чуть недобрал баллов в голосовании. Но это всё равно великолепный чистый 2D-файтинг в анимешной стилистике. Недалеко от Nidhogg 2 по уровню веселья на вечеринках ушла **Stick Fight: The Game** – помесь файтинга и платформера про разборки двух схематичных человечков. Наконец, в прошлом году появилась **Absolver** – тоже не совсем файтинг, но уж очень активно в ней используются механики этого жанра!

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ИНДИ ГОДА

ЖЕЛАНИЕ СТРАННОГО

ФЁДОР КОКОРЕВ

В этой номинации мы собрали наши любимые игры с небольшим бюджетом и/или идеями, слишком смелыми для ААА-проектов. И тут сразу возникла проблема. Таких игр в этом году оказалось ещё больше, чем в прошлом! Как мы в ходе голосования не поубивали друг друга, до сих пор не ясно, но вот что у нас в конечном итоге получилось.

3-Е МЕСТО: HOLLOW KNIGHT

Безымянный герой с гвоздём наперевес исследует подземелья под деревушкой Дертмут, где раньше располагалась столица королевства жуков Халлоунест. Что он ищет – не знает даже он сам. Да и некогда задумываться о таких вещах. Подземелья смертельно опасны: погибнуть в них очень легко, а заблудиться – ещё легче.

Казалось бы, обычная симпатичная метроидвания. Но...

...А «но» тут просто огромное. **Hollow Knight** сделана с невероятной любовью и вниманием к деталям. Исследования и платформинг вызывают исключительно приятные эмоции. То же касается и боевой системы – она очень удобная и понятная.

К тому же игра замечательно выглядит и звучит – в этот мир нетрудно погрузиться с головой. Чем дальше, тем мрачнее он становится и тем чаще вы оказываетесь в беспросветном одиночестве, которое лишь изредка разбавляют мимолётные встречи с другими персонажами. Но по-настоящему избавиться от него можно только одним способом: дойти до самого центра Халлоунеста. Может быть, хотя бы там будут ответы?

Спойлер: обязательно будут.

СЕЙЧАС Я БУДУ
исполнять ваши самые странные желания!

2-Е МЕСТО: WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

What Remains of Edith Finch – сборник рассказов об одной семье из штата Вашингтон... Нет. Не сходится.

Это тонкая и красивая поэма о смерти, с которой всё начинается и которой... Нет, недостаточно.

What Remains of Edith Finch – история о том, как последняя представительница рода Финчей возвращается в старый дом семьи... И опять нет. Это ворох мастерски прописанных или намеченных деталей, которые зачастую рассказывают больше, чем голос главной героини... Нет! Не только. Это симулятор акулы? Фотографа? Живой комикс? Проклятье!

На деле What Remains of Edith Finch – это всё перечисленное... и кое-что ещё. Вы когда-нибудь оказывались в месте, настолько плотно наполненном воспоминаниями, что вас тут же охватывала светлая печаль? Например, на улице, где вы некогда гуляли рука об руку с человеком, с которым уже много лет даже не разго-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

А ВЕДЬ РЕЧЬ ПРО ПРОЕКТ, КОТОРЫЙ ГЛУБОКО И СТРАШНО ЗАТРАГИВАЕТ ТЕМУ ПСИХОЗОВ!

вариваете? Помните свои ощущения? What Remains of Edith Finch именно про это. Игра – настоящее кружево из воспоминаний и той самой прозрачной грусти.

Вообще, заставить кого-либо сопереживать горке пикселей – задача не из простых. Особенно если на представление истории каждого персонажа у разработчиков есть всего пара минут. В этой игре им удаётся делать это раз за разом. В этом – огромная сила этого причудливого и прихотливого «симулятора ходьбы», который может поразить даже самых ярых противников жанра.

1-Е МЕСТО: CUPHEAD И HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

На первом месте – почётная ничья.

Cuphead поразила нас нечеловеческим вниманием к деталям, безграничной фантазией – и, что немаловажно, тем, что непринуждённо взяла планку, которую мы авансом установили для игры за время ожидания.

Мы знали, что игра будет красивой. Однако аниматоры и художники вложили в неё не просто душу, а, видимо, души всех своих родственников и друзей. Мы знали, что у Cuphead будет хороший звук, – а получили один из лучших саундтреков года. Мы знали, наконец, что нас ждут интересные схватки с необычными боссами. Но никто не мог предсказать, что здесь королева-пчела будет превращаться в чёртов самолёт! В этом весь Cuphead. Вы думаете, что раскусили игру, установили ей честную цену... ан нет, она всё равно вновь и вновь оказывается лучше (и жёстче) ожидаемого! Может, разработчики заключили сделку с дьяволом?

Hellblade: Senua's Sacrifice, в свою очередь, – ода творческой независимости. В наши времена крупные издатели пользуются каждой возможностью, чтобы заявить, что игры делать очень дорого и сложно (а потому совершенно необходимо прикручивать к ним всякие микротранзакции).

А вот горстка энтузиастов из **Ninja Theory** сумела в этом жестоком мире не только разработать достаточно дорогую Hellblade за свой счёт, но и провести удачную рекламную кампанию – а потом ещё и самостоятельно издать игру, окупившуюся уже через три месяца продаж.

А ведь речь про проект, который глубоко и страшно затрагивает тему психозов и в котором главную роль играет непрофессиональная актриса! Какая корпорация решилась бы на такой риск? Правильно, никакая. Остаётся только порадоваться, что Ninja Theory пошли путём независимой разработки и мы получили эту штучную экшен-адвенчуру с великолепным сеттингом, нестыдными боями, а также потрясающей атмосферой, историей и звуком. ■

– А ПОЧЕМУ У НАС НЕТ призового места в топе?
– Потому что выходить надо было раньше...

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Pyre – последняя игра мечтателей из **Supergiant Games**, авторов почти безупречных **Bastion** и **Transistor**. Проект для этих разработчиков довольно необычный: впервые на первом плане текст – очень много замечательно написанного текста! А ещё это одна из самых ярких спортивных игр года. А вам слабо провести Ритуал? Сбор живой слизи в **Slime Rancher** – что может быть увлекательнее? Нет, мы абсолютно серьёзно. Slime Rancher затягивает почище хорошего вакпака. Да что говорить, когда тут такие милые желешки!

Little Nightmares – несовершенный, но жутко атмосферный проект, в котором игрок в роли беззащитной девятилетней девочки пытается спастись с подводного корабля, населённого по-настоящему пугающими непобедимыми врагами. В конце у игрока остаётся немало вопросов, на которые никто не собирается отвечать, но само путешествие вы вряд ли вскоре позабудете.

The Sexy Brutale – изящная, великолепно прописанная головоломка, в которой вам придётся раз за разом проживать одни и те же события, чтобы постепенно переписать историю, предотвратить ряд убийств и разобраться в том, что же, собственно, происходит. А какая здесь атмосфера!

Doki Doki Literature Club! – игра, которая очень хорошо маскируется под обычную романтическую визуальную новеллу. На деле – один из самых удивительных и странных проектов года. Всё, молчим-молчим!

И **Finding Paradise** – просто-напросто замечательный сиквел прекрасной **To the Moon**. Надо ли что-то добавлять?

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ОНЛАЙНОВЫЕ МИРЫ 2017 ГОДА

ШИРОКИЙ ПРОСТОР ДЛЯ МЕЧТЫ И ДЛЯ ФАРМА

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Онлайновых итогов года традиционно так много, что их сложно грести под одну гребёнку. Так что в этой номинации мы не будем расставлять игры по призовым местам, а просто расскажем про всё самое главное. Итак, сегодня в центре внимания – онлайновые мультиплеерные миры.

ПРЕМЬЕРЫ ГОДА

Почти все новинки 2017-го выглядят довольно скромно. Даже **Destiny 2**, которая провела огромную работу над ошибками, недолго радовала игроков. Вначале непонятная волна банов, затем скандал со скрытой системой «воровства» опыта, а напоследок – сломанное «премиальное» оружие. Но главным разочарованием стала блокировка части «старого» контента для тех, кто решил не покупать первое дополнение. **Bungie**, конечно, быстро исправляет свои ошибки, но каждая из них отсекает от игры солидную партию поклонников.

В этом году наконец добралась до релиза суровая песочница **Albion Online**. Игра вышла нишевой – но именно такой она изначально и задумывалась. Более того, в течение многих месяцев авторы работали в тесной связи с игроками. Каждое нововведение они выкатывали на живые сервера, собирали отзывы, вносили правки и вновь возвращали в игру. В итоге получился пусть и не идеальный, но очень убедительный мир для тех, кто готов в буквальном смысле вручную строить его с нуля.

На ту же категорию суровых «выживальщиков» рассчитана и **Life is Feudal**. К варианту с мирами на шестьдесят четыре человека наконец добавилась честная онлайновая **Life is Feudal MMO**. Пусть разработчики и не поспели с релизом до конца 2017 года – простим им полторы недели задержки. Хуже другое: кроме количества игроков особых изменений нет. Игра по-прежнему хромает на все технические конечности, да и некоторые методы монетизации вызывают недоумение. Впрочем, там всё равно пока хватает тех, кто согласен много копать, часами создавать предметы и раз за разом терять всё нажитое добро.

ARK: Survival Evolved – ещё одна выживалка в песочнице, которая за год не только добралась до полноценного релиза, но ещё и успела получить два масштабных обновления. А вот о введении игрового магазина укротители динозавров совсем не мечтали – ну да кто их спрашивает.

ОБНОВЛЕНИЯ ГОДА

Отдельно скажем про игры, которые вышли раньше, но именно в прошлом году получили серьёзные и качественные обновления.

Как, например, дополнение **Morrowind** к **The Elder Scrolls Online**. Красивое и масштабное, оно особенно порадовало тех, кто уже и не ждал от игры ничего особенного. Это, конечно, не идеально точная копия культовой части «Свитков», но по духу свободы ей очень близка. Здесь вам и спасение мира, и неожиданные встречи, и длинные сложные сюжеты в побочных квестах, и неизбежная болтовня с богами.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ БЕСКОМПРОМИССНОГО PVP И МАССОВЫХ ОСАД ГОД ВООБЩЕ ВЫДАЛСЯ НЕ ОСОБО УДАЧНЫЙ

Отличным вышло и дополнение **Guild Wars 2: Path of Fire**. С ним появились часы дополнительных историй, боёвка обзавелась новыми механиками, а герои научились приручать верховых динозавров. Жаль только, что многим российским игрокам мешает отсутствие локализации. В тех же «Свитках» есть хотя бы фанатский перевод – и, к слову, очень даже качественный.

Ещё одна «нелокализованная» игра, **Final Fantasy 14: A Realm Reborn**, тоже получила крупное обновление **Stormblood**. И заодно шагнула на территорию условно-бесплатных проектов: с пробных аккаунтов сняли все ограничения по времени. Правда, прочих лимитов всё ещё хватает, так что тем, кто решит прижиться в симпатичном, рано или поздно придётся раскошелиться на покупку игры. Тем более что совсем скоро грядёт ещё одно обновление: **Rise of the New Sun**.

ПРОВАЛЫ ГОДА

У мобильной **Lineage** всё хорошо, а вот **Lineage Eternal** пока что не везёт. После закрытого тестирования игру пришлось без лишнего шума усыпить, а из её останков **NCsoft** теперь пытается сделать изометрическую ролёвку **Project TL**. И первый трейлер не особенно порадовал тех, кто много лет мечтал о современной Lineage.

Впрочем, для любителей бескомпромиссного PvP и массовых осад год вообще выдался не особо удачный. В конце 2016-го началось закрытое бета-тестирование русскоязычной версии онлайновой ролёвки **Bless**. А уже в апреле 2017-го игра отправилась на бессрочную доработку – причём вложенные деньги вернули далеко не всем «тестировщикам».

■■■

В новом году мы наверняка увидим ещё не одну попытку заработать на жанре «королевской битвы». Сессионные боевики наподобие **Overwatch** продолжат восхождение к вершинам киберспорта, а поклонники карточных стратегий насладятся новыми наборами в **Hearthstone** и «**Гвинте**». И даже древняя как мир **EverQuest**, скорее всего, получит очередное дополнение. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

18+ ГОДА

ОЦЕНИВАЕМ ПО ДОСТОИНСТВУ

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ, ЛЕВ ЛЕВИН

Каждый год игровая индустрия сотрясается от десятков скандалов и просто шумных историй. Как водится, среди них бывают и те, про которые несовершеннолетним знать не положено. Игромания вспоминает самые громкие события ушедшего года с пометкой «18+».

ДЕТАЛИЗАЦИЯ, СЭР!

Поклонники ролевых игр давно привыкли к разносторонним редакторам персонажей. Оттопырить уши или задать ширину плеч – этим уже с конца двадцатого века никого не удивишь. Но команде **Funcom** всё-таки удалось всех поразить в проекте **Conan Exiles**.

Разработчики решили, что для отображения аутентичного выживания в суровом мире Роберта Говарда необходимо настроить *все* аспекты внешности персонажа, включая размеры первичных половых признаков у героев-мужчин. Причём эта важная для любого воина часть тщательно анимирована, что видно при беге и прыжках. Решительно выкрутив ползунок длины до максимума, можно получить пенис, которым вполне можно пугать многочисленных врагов.

Конечно, реалистичность – важная черта подобных проектов. И всё же, наверное, разработчикам стоило сосредоточиться на том, что и вправду сможет удержать игроков у экрана, а не на детальной анимации гениталий.

ЧТО ЭТО ЗА
подозрительные звуки? Чем это они там занимаются?

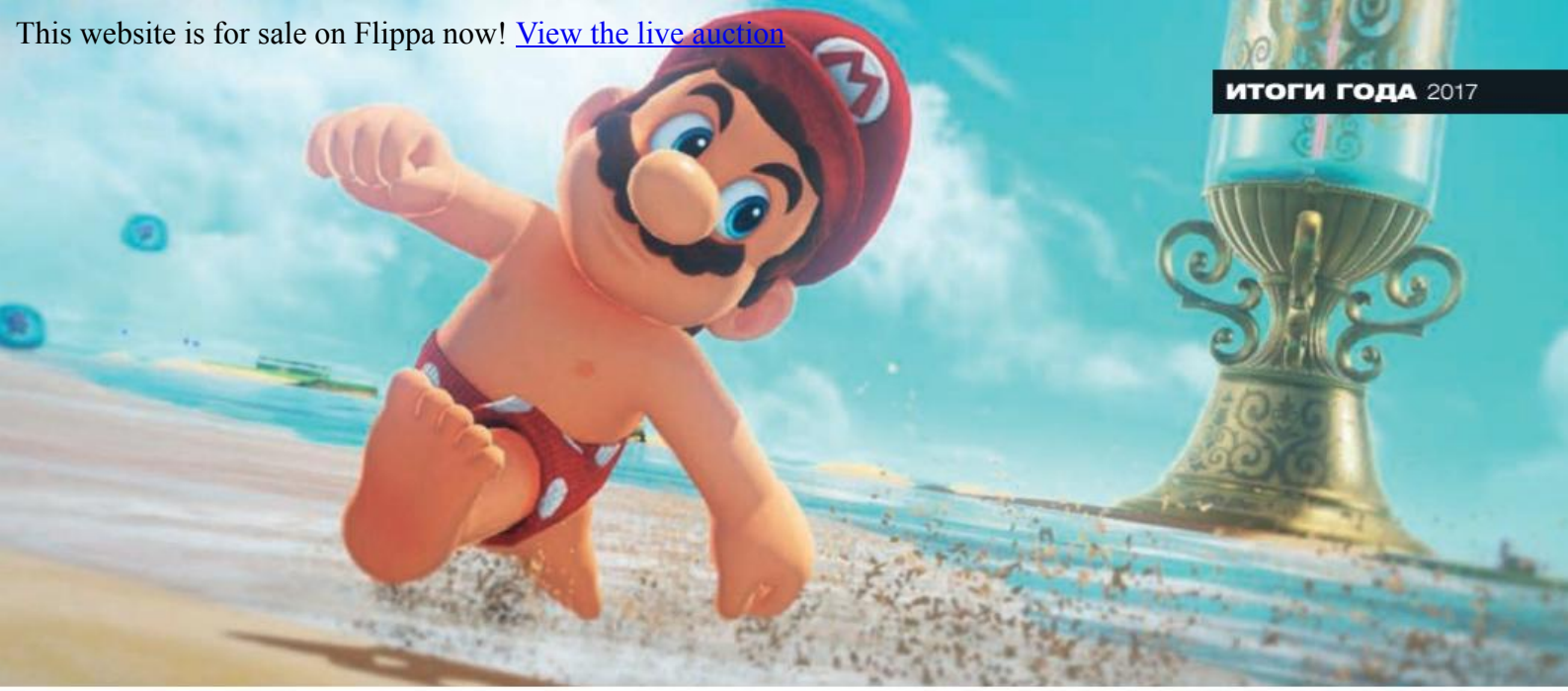
НАШЕ ВСЁ: 2B

Героиня ролевого экшена **NieR: Automata** лишила сна немало геймеров. Старушки Бладрейн, Лара Крофт и Байонетта рвут на себе волосы от зависти, пока какой-то андроид занимает их место в мечтах фанатов. Модели 2B разработчики придали столько эротизма, что игроки-мужчины временами просто не могут сосредоточиться на геймплее!

Более того, **Platinum Games** только поощряют неприличный интерес к 2B. Например, если игрок попытается направить камеру героине под юбку, та отмахнётся от виртуального оператора, и ракурс станет пристойнее. За десять подобных приступов вуайеризма разработчики даже выдают достижение под названием «Что ты делаешь?!». Хотя кому нужно заглядывать под юбку, если от неё (юбки) можно вообще избавиться? А детализация... в общем, у 2B *очень* высокая детализация. Везде.

...Так, а ну-ка хватит, у нас и другие темы есть!

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



САМ БАЙЕК ЕЩЁ МОЖЕТ СТЫДЛИВО ОТВОДИТЬ ГЛАЗА, НО НЕ ЗРЯ ЖЕ В ИГРУ ДОБАВИЛИ ФОТОРЕЖИМ, ВЕРНО?

СЛУЧАЙНАЯ ОРГИЯ

Неожиданный привет с пометкой «только для взрослых» пришёл из Древнего Египта. Игроки нашли в «**Assassin's Creed: Истоки**» настоящую порнографическую пасхалку. Байек под управлением игрока может найти дом, из которого доносятся недвусмысленные громкие стоны.

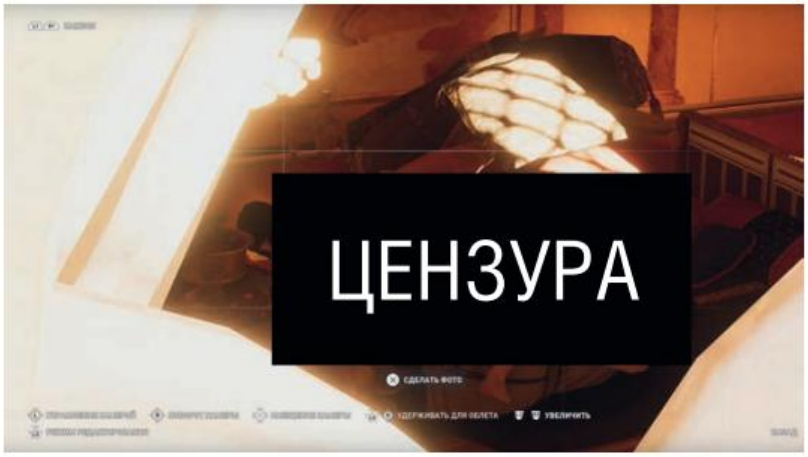
Если поддаться любопытству и заглянуть в окно – а для этого нужно ещё и на стол залезть, – перед героем откроется комната с древними порноплакатами на стенах. На их фоне творится самая настоящая оргия. Сам Байек ещё может стыдливо отводить глаза, но не зря же в игру добавили фоторежим, верно?

Кстати, пользователи отметили, что игра постоянно меняет количество и состав участников сцены в комнате. Придя в другое время, Байек может обнаружить здесь не дикую групповуху, а всего двоих человек, не менее увлечённых процессом, – и половой состав этой пары тоже может быть разным. Хоть бы шторы задёрнули, что ли...

«НЕ ВСТАВИЛО» ГОДА

Разработчики **Mass Effect: Andromeda** обещали поразить нас выдающимся любовно-эротическим содержанием. Не поразили. Подобные откровенные сцены мы наблюдаем в играх последние лет двадцать – разве что детализация за это время улучшилась.

Однополые контакты в «Андромеде» тоже не сумели потрясти мир популярной культуры. Даже бурно реагирующие на такие инфоповоды государственные структуры не проявили привычного интереса. Наоборот, многие сцены выглядят неожиданно целомудренными: герои всего лишь жарко обнимаются и дышат друг другу в ухо. А та же синекожая азари вообще переносит весь процесс в сферу ментальной проекции. Эти азари такие затейницы...



ТЕПЕРЬ ВЫ УБЕДИЛИСЬ, что в Игромании есть цензура

«ВСТАВИЛО» ГОДА

Новые похождения Би-Джея Бласковица тоже не обошлись без эпизодов для взрослых. Например, в одной из сюжетных сцен соратница Уильяма спасает его от огня нацистов. Сбив Би-Джея с ног, решительная дама усаживается на него верхом и срывает с себя горящую куртку, под которой другой одежды просто нет. Не отвлекаясь на такие мелочи, партизанка берёт в каждую руку по автомату и продолжает расстреливать злодеев до победного конца – со взрывами и морем крови. Кстати, мы уже упомянули, что героиня к тому же беременна?

Уже одна эта сцена «жжёт» зрительный нерв игрока куда больше, чем любая наивная эротическая постановка из нового Mass Effect. А в новом **Wolfenstein** хватает подобного недетского контента – другого от игры про похождения Бласко мы и не ждали.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

СЛАДКАЯ НОСТАЛЬГИЯ

15 августа 2017 года мир увидело переиздание игры **Night Trap**, приуроченное к двадцать пятой годовщине выхода этого проекта. Во времена, когда объёмы новеньких компакт-дисков впервые позволили записывать часы видео с живыми актёрами, Night Trap была по-настоящему скандальным хитом.

Причиной шумихи стало обилие немотивированного насилия в отношении женщин. Игру так сильно критиковали, что именно из-за неё – а также из-за вышедшей почти одновременно с ней первой части **Mortal Kombat** – была создана рейтинговая комиссия ERSB.

А что сейчас? Что ж, в 2017 году переиздание Night Trap кажется всего лишь странным приветом из начала 1990-х. Что ещё раз подчёркивает, насколько сильно изменились нравы и моральные представления за этот период.

NINTENDO И ЕЁ СОСКИ

Легендарный экс-водопроводчик Марио тоже умудрился попасть во «взрослые» рейтинги. В рамках продвижения **Super Mario Odyssey** разработчики поделились

серией плакатов о разных мирах новой игры. На одном из них Марио был изображён в одних плавках, чуть ли не впервые в истории явив миру свои... соски.

Вроде бы ничего сверхъестественного, но общественность отреагировала необыкновенно живо – дескать, раньше этот атрибут человеческого тела стыдливо убирали, а тут вдруг решили оставить. Кстати, у раздетого до плавок Линка из **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** сосков по-прежнему нет. Кого дальше разденет внезапно повзрослевшая **Nintendo**? Луиджи? Принцессу Пич? Зельду? Самус?

Кстати, не можем не отметить, что, когда соски появились у Бэтмена с Робином в фильме Джоэла Шумахера, ничем хорошим это не кончилось.

ГОЛУБАЯ МЕЧТА

Завершает наш перечень «взрослых» событий прошлого года ставший неожиданно популярным симулятор свиданий **Dream Deadly: A Dating Simulator**. Сюжет этой игры повествует об отце-одиночке, который пытается воспитывать взрослую дочь Аманду. Девушке уже исполнилось восемнадцать, так что параллельно с выполнением отцовского долга наш герой пытается наконец наладить и свою личную жизнь.

Для этого он, как принято в жанре такого рода симуляторов, раз за разом отправляется на свидания. Подбор

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ИГРУ ТАК СИЛЬНО КРИТИКОВАЛИ, ЧТО В ОСНОВНОМ ИЗ-ЗА НЕЁ БЫЛА СОЗДАНА РЕЙТИНГОВАЯ КОМИССИЯ ESRB

2B OR NOT 2B?
Главное – постоянно напоминайте себе, что она просто робот

подарков, настройка внешнего вида, ведение беседы и мини-игры – всё это мы уже видели, и не раз. Вот только в Dream Deadly наш папаша встречается... с такими же отцами-одиночками. Все наши свидания пройдут при полном отсутствии женщин. Правда, в отличие от большинства других проектов, о которых мы сегодня говорили, в этой игре никакого эротического контента нет.

БОНУС: ЛУТБОКСЫ

Изо всех «взрослых» скандалов прошлого года ни один не сравнится по неприличности и частоте упоминания с шумихой вокруг лутбоксов. Скрыться от них в 2017-м было невозможно, они заполонили буквально всё!

Injustice 2, **Middle-earth: Shadow of War**, спортивные игры, разработчики которых, кажется, совсем потеряли совесть, и, конечно же, **Star Wars Battlefront 2** и представители **Electronic Arts**, почти полтора месяца не сходившие с первых полос игровых изданий из-за нелепых решений, связанных с системой лутбоксов в их новой игре.

Почти каждый день они пытались сказать хоть что-то, что исправит положение, и почти каждый раз сообщество ловило их на фактических ошибках и даже на откровенной лжи. Взять хотя бы аргумент о невозможности ввести лутбоксы просто с костюмами, не влияющими на геймплей, потому что, видите ли, в каноне «Звёздных войн» недостаточно дизайнов.

Недостаточно. *В каноне «Звёздных войн»*.

Впрочем, умельцы всё равно добавили в игру розового Дарта Вейдера. Ну вот хочется им розового Вейдера, что вы пристали со своим каноном! Так или иначе, лутбоксы в прошлом году надругались над нашими нервами куда больше, чем кто бы то ни было.

■■■

Вот такие истории с рейтингом «только для взрослых» запомнились нам в прошлом году. Что принесёт наступивший 2018-й, пока не понятно. Ясно одно – скучать нам не придётся. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ГЕРОИ ГОДА

ЖЕНСКАЯ СБОРНАЯ

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

В этой номинации представлены самые проработанные, запоминающиеся и живые персонажи из игр ушедшего года. Одного эффектного дизайна мало. Нужно, чтобы у героя был характер, мотивация, харизма, в конце концов. Только тогда из нарисованного болванчика он может превратиться в настоящую икону и встать в один ряд с Ларой Крофт, Геральтом и Данте.

3-Е МЕСТО: ЭЛОЙ, HORIZON ZERO DAWN

Рыжеволосая охотница на чудовищ и по совместительству главная героиня **Horizon Zero Dawn** мигом полюбилась миллионам игроков. И немудрено! Элой – мастер импровизации, она обязательно найдёт выход из любой ситуации. В борьбе с противниками, многократно превосходящими её по силе, она применяет хитрость: снайперские выстрелы, разоружающие роботов, ловушки и засады. А если повезёт, то может и взломать чудище-другое – получается и союзник, и транспортное средство в одной туше.

Словом, Элой не даёт себя в обиду ни при каких условиях. Да и внешний вид её как минимум нетривиален: слияние футуристических и племенных мотивов завладело сердцами не одного десятка косплееров. Однако вы будете правы, если скажете, что на первый взгляд Элой – очередной протагонист голливудской игры. Конечно, она умная, красивая и непобедимая – она не может не быть такой. Ей суждено спасти мир, потому что именно этим герои и занимаются. Но что отличает её от десятков аналогичных пустышек?

Всего одна вещь – человечность. Позиция главной героини не определяет её как персонажа. У неё есть личность, стремления, мечты и страхи. Элой не чужды сострадание, милосердие и понимание. Она стремится понять и увидеть мир таким, какой он есть, без учёта предрассудков и верований, веками руководивших мыслями и поступками её соплеменников. Тому, как Элой общается с людьми и как ведёт себя, уделено не меньше внимания, чем родео с роботами. И это прекрасно.

Элой прежде всего сильная духом и телом девушка с золотым сердцем, а уж потом – бесстрашная охотница на металлических зверей. Поэтому она получает почётное третье место.

2-Е МЕСТО: 2B, NIER: AUTOMATA

О 2B... Бедная 2B. Цифровой ребёнок Йоко Таро – «Безумного Шляпника» сценарной работы.

2B можно описать по-разному. Она – андроид. Йорха №2, тип Б. Призрак в доспехах. Её личность и воспоминания – просто строчки кода, регулярно загружаемые на мейнфрейм, чтобы делать бэкапы на случай уничтожения. Она инструмент, оружие, созданное людьми. Карающий меч, призванный освободить порабощённую роботами Землю. Она – объект, винтик в военной машине. Её изящные руки предназначены убивать. Пусть и не «живых» существ, но сути это не меняет. 2B – агент разрушения на благо человечества. Обречённое создание.

Без спойлеров к **NieR: Automata** сложно объяснить, что делает 2B достойной места в зале славы героев видеоигр. И мы ни в коем случае не станем портить вам сюрпризы, которые сюжет приберег для неё. Ирония в том, что героине, бесстыдно эксплуатирующей фансервис, уготована до боли трагическая судьба. Да,

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ей можно заглянуть под юбку. Да, Йоко Таро сам признался, что просто-напросто любит красивых девушек в видеоиграх. Но это нисколько не мешает 2B быть по-настоящему трагическим протагонистом, меняться и расти как персонажу. Этот странный коктейль из эротики и драмы нельзя распробовать сразу. Он нарочно запутывает игроков, не оправдывает ожиданий и удивляет. Об этой книге никак нельзя судить по обложке.

Скажем так, вы начнёте играть ради красотки в мини-юбке, но к финалу желание пошутить про оголённые прелести испарится само собой.

А ГОРИ ОНО ВСЁ ОГНЁМ!
У нас будет чисто женский топ персонажей 2017 года

1-Е МЕСТО: СЕНУА, HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Несмотря на изобилие самых разных персонажей, встретившихся и приглянувшихся нам в прошлом году, на первое место мы могли поставить только лучшего из них. Роль, которая не только поразила нас, но и вправду принесла что-то новое в индустрию. Пошла по тому пути, на какой до этого никто не ступал.

Мы говорим, конечно, о Сенуа – одержимой воительнице, что отправилась в преисподнюю за своим любимым. И в своём путешествии сквозь огонь показала нам, что значит *жить*. Каково это – переступать через собственную боль и муку на каждом шагу, изо всех сил пытаясь не растерзать себя на куски. Сенуа тяжело больна с детства. Её соплеменники называют эту болезнь «тьмой», мы же, в реальности, видим этот недуг как параноидальную шизофрению.

Одно лишь наличие психического отклонения не делало бы Сенуа достойной внимания. Главное – то, как трепетно сценаристы поработали с этой темой. Безумие Сенуа не романтизируется, как это обычно бывает. Не используется для комичного эффекта, чтобы создать «безу-у-умного» и непредсказуемого персонажа. Нет-нет, напротив – состояние героини до жути реалистично. Галлюцинации порой не отделить от реальности. Одиночество и темнота доводят до панических атак. От голосов в голове никуда не скрыться – ни игроку, ни уставшей девушке.

Но, пожалуй, это не главное. Сенуа не позволяет недугу поглотить себя без остатка. Вместо этого она сопротивляется: сражается, карабкается, решает головоломки и неистово пытается заставить замолчать голоса, не дающие покоя. Сенуа борется. Она спускается всё глубже в пучины ада, держась исключительно на силе воле – крепкой, как сталь её клинка. И в конце концов находит в себе силы смириться с «тьмой» внутри, чтобы сосуществовать с ней, а не быть объектом её пыток.

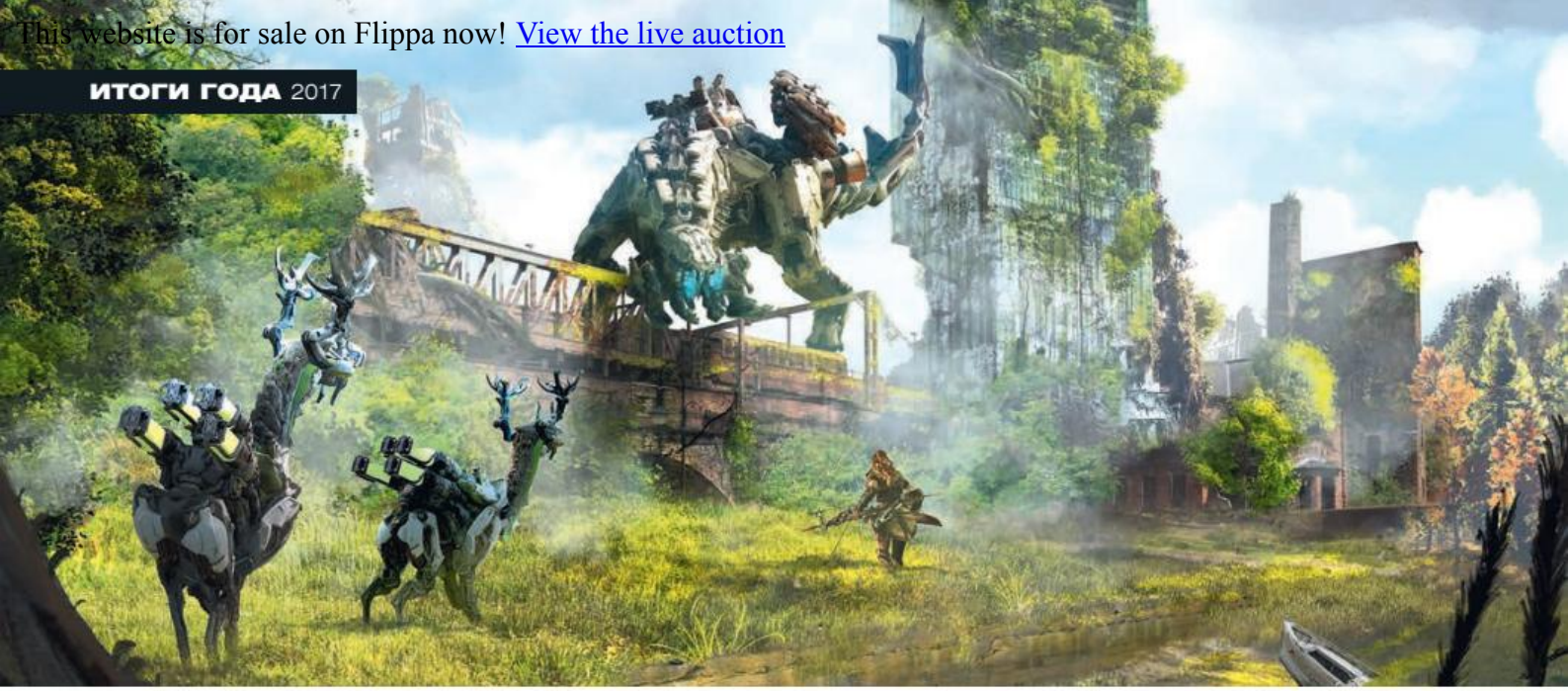
Признаём: массовая культура, возможно, видела персонажей и поинтереснее. Но путешествие Сенуа – это великолепное исследование больной психики, которое остаётся увлекательным при всём своём пугающем реализме. И мы надеемся, что не только **Hellblade** осмелится исследовать столь непростые темы. ■

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

Да, топ в этот раз получился исключительно женским. Кажется, разработчикам сегодня как никогда интересны сильные героини. Разбавить этот девичник мог бы брутальный Би-Джей Бласковиц, но, увы, ему не хватило голосов.

Хотели мы отметить и Капхэда. Уж больно обаятельным вышел этот кусок фарфора. Но мы понимаем, что его обаяние обусловлено обаянием всей игры, её потрясающим стилем. А вот Хлоя Фрейзер в редакционном голосовании набрала меньше всего баллов. Не то чтобы авантюристка растеряла своё очарование, но всё же без Дрейка справляется уже не так уверенно.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



ГРАФИКА ГОДА

УСЛАДИ СВОЙ ВЗОР!

АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ

Графические технологии развиваются неравномерно. Иногда бывает «прорывной» год, когда вдруг выкатывают какую-нибудь **Half-Life 2** или **Crysis** – и жизнь геймеров делится на «до» и «после». Но чаще всё развивается по чуть-чуть, просто постепенно улучшаясь.

Вот и 2017 год выдался вполне спокойным. Мир понемногу переходит в эпоху 4K-экранов, и игровая индустрия по мере сил его догоняет. Никаких особенных прорывов – но определённо есть на что посмотреть.

3-Е МЕСТО: DESTINY 2

Этот проект изначально позиционировался как флагман 4K-разрешения, но и в 1080p он смотрится чертовски красиво. Дело в обилии спецэффектов, в качестве моделей и текстур, и, конечно, в разнообразии тех миров, что нам доведётся посетить. Тут вам и безбрежный океан, где жизнь есть только на торчащих из воды полуразрушенных вышках, и странные красно-белые пейзажи под зелёным небом, и высокотехнологичные строения, зависшие в космической пустоте.

У каждой планеты свой уникальный дизайн, узнаваемый с первого взгляда – и завораживающий своей красотой. К тому же мощность компьютеров (а Destiny 2, в отличие от первой части, вышла не только на консолях) позволила наконец прорисовать фон, который раньше терялся в тумане, – сейчас он и правда похож на гигантский город или лес, что простирается до самого горизонта. Погулять там нельзя, а вот полюбоваться издали – сколько угодно. Чем порой и занимаются уставшие от перестрелок стражи.

2-Е МЕСТО: STAR WARS BATTLEFRONT II

Предыдущая часть **Battlefront** всё же была революционной по графике. В ней применили технологию фотограмметрии: если не вдаваться в технологические подробности, суть её сводится к изготовлению текстур на основе фотографий. То есть виртуальные объекты смотрятся почти как настоящие, потому что их не нарисовали, а именно перенесли из реального мира. Пока что с некоторыми потерями (фотореалистичную графику сделать ещё не удалось), но прогресс явно движется в этом направлении, и Battlefront II – живое тому доказательство.

Некоторые скриншоты легко принять за реальные снимки, да и в динамике порой начинает казаться, будто не игру проходишь, а смотришь фильм. Причём хорошо выглядит и космос, и сражения на поверхности планет. Как бы лутбоксы ни портили впечатления от проекта в целом, к его графической составляющей уж точно не придерёшься.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

С ВИДУ ИГРУ НЕ ОТЛИЧИТЬ ОТ МУЛЬТИКА, РАЗВЕ ЧТО ИДЁТ ОНА С ЧАСТОТОЙ 60 КАДРОВ В СЕКУНДУ

ДА, ИМЕННО ТАК
скоро будет выглядеть майнинг криптовалют

ОСОБЫЙ СЛУЧАЙ: CUPHEAD

Эта игра берёт вовсе не технологиями, но графическим дизайном. В Cuphead картинка стилизована под мультфильмы ну очень старой школы – времён раннего «Диснея» и студии **Fleischer**, годов эдак тридцатых прошлого столетия, когда человечество ещё только-только училось анимировать рисованные картинки. Cuphead разрабатывали долгие семь лет (а первые прототипы появились ещё в 2000 году) и буквально вручную рисовали героев, монстров, боссов и пейзажи.

Что получилось в результате, вы и сами наверняка знаете: с виду игру не отличить от мультика, разве что идёт она с частотой в 60 кадров в секунду против принятых тогда 24. Про остальные достоинства проекта даже не будем лишний раз писать: мы уже воздали Cuphead должное в других номинациях. В том числе – и в прошлом номере.

1-Е МЕСТО: HORIZON ZERO DAWN

И наконец, наш чемпион. Бесспорный лидер в голосовании, сочетающий в себе и технологичность, и изобретательный дизайн. События Horizon Zero Dawn происходят в мире, где гигантские роботы ведут себя как дикие животные, а одичалые люди охотятся на них с луками и топорами. Местный мир и в самом деле открытый: забравшись на ближайшую гору, можно окинуть взглядом просторы до самого горизонта.

Но не одними пейзажами эта игра завоевала себе первое место. В Horizon Zero Dawn интересно рассматривать даже самые мелкие детали: дизайн «робозавров», архитектуру, саму главную героиню, наконец. Разработчики не пожалели сил на детализацию, лицевую анимацию, естественность поведения всех живых и условно живых существ. Пожалуй, именно Horizon Zero Dawn сейчас будет главным аргументом в пользу перехода на PS4 Pro и UltraHD-телевизор. Главное – диагональ побольше, и можно любоваться красотами во всю стену. Любопытно, есть ли шансы на то, что когда-нибудь появится и VR-версия?

Оставайтесь с нами – и играйте только в самое красивое! ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

САУНДТРЕКИ ГОДА

ПОСТОЙ И ПОСЛУШАЙ...

ДМИТРИЙ КИНСКИЙ, ЛЕВ ЛЕВИН, АРТУР МАСС, ДЕНИС ПАВЛУШКИН, ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО, ЕЛИЗАВЕТА ПОЛЯКОВА

Обычно мы делали в этой номинации уже привычный топ, с чётким распределением по местам. Но в этом году хорошей игровой музыки было действительно много, а музыкальные вкусы у редакторов оказались слишком разными и субъективными, чтобы прийти к однозначной общей тройке или даже пятёрке финалистов. Так что на сей раз мы просто расскажем вам о нескольких игровых саундтреках ушедшего года, запомнившихся нам больше всего, – в алфавитном порядке.

CUPHEAD

Вышедший в прошлом году платформер **Cuphead** получил восхитительный саундтрек от композитора Кристофера Мэддигана. Первая же песня из меню игры, под названием Don't Deal With The Devil, задаёт нужную тональность, дополняя характерный образ мультфильма 1930-х годов.

Вы можете часами пытаться завалить очередного босса и клясть разработчиков на чём свет стоит, но даже если вы не любите джаз, саундтрек не раз поднимет вам настроение. Особенно – в эти минуты гнева. Музыка Cuphead ещё раз показывает, с какой любовью авторы отнеслись к игре. Каждая нота здесь служит только одной цели – принести вам настоящее эстетическое наслаждение.

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Larian впервые за двадцатилетнюю историю студии решили не экономить на звуке и сделали полноценную оркестровую запись вместо привычных сэмплов. Это произвело невероятный эффект на атмосферу игры.

После смерти штатного композитора **Larian** Кирилла Покровского его место занял опытный автор игровой музыки Борислав Славов, который уже работал над саундтреками к играм студий **Crytek** и **Piranha Bytes**. Его произведения органично перекликаются с музыкой предыдущих игр серии, но при этом привносят в неё что-то новое и прекрасное. Отдельно упомянем его аранжировку Power of Innocence, одного из самых ярких треков первой **Original Sin**. В оркестровой обработке из него получился очень сильный бонус-трек, способный вызвать целый шквал эмоций.

NIER: AUTOMATA

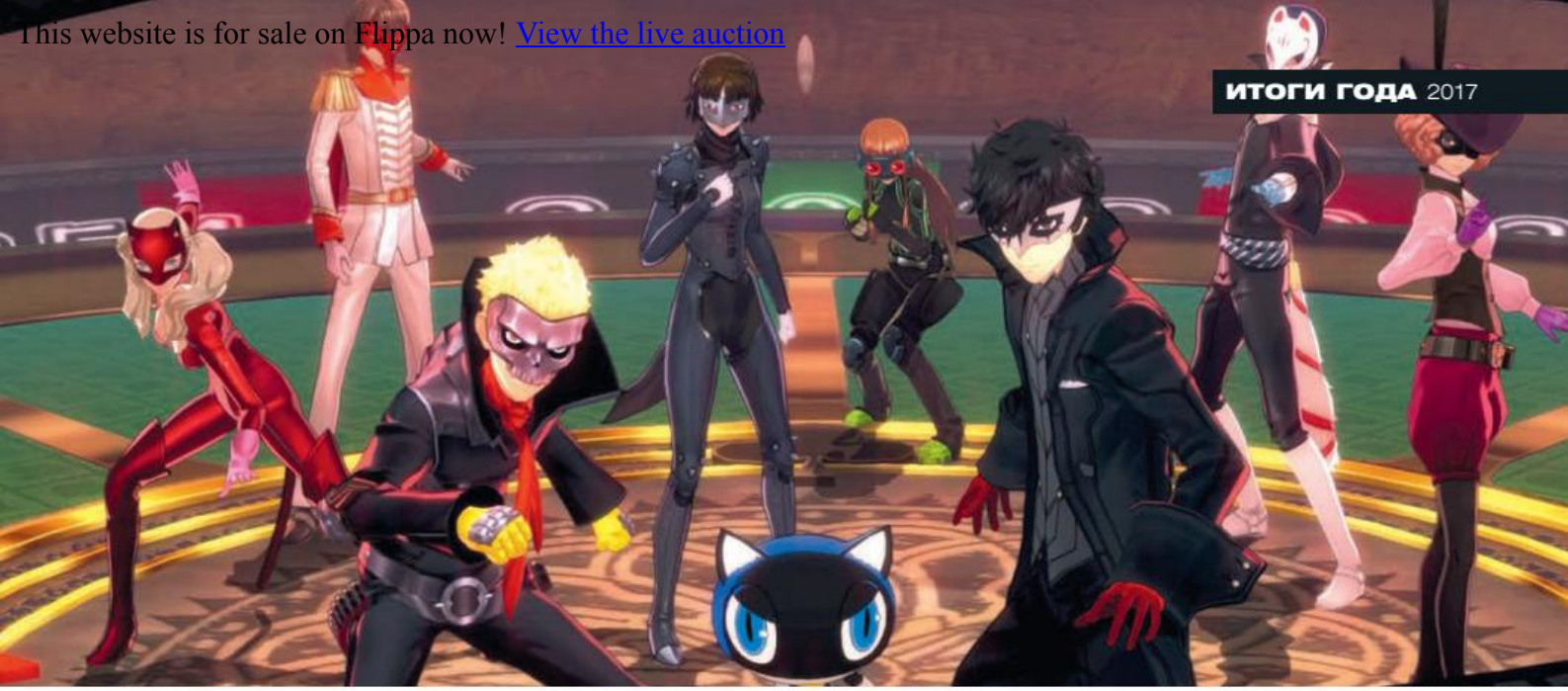
Кэйити Окабэ провёл феноменальную работу и сделал звуковое сопровождение NieR: Automata очень разнообразным – как с точки зрения жанра, так и по смыслу. В саундтреке возникает множество отсылок, ключевые песни тасуют между собой элементы и репризы и создают картину удивительного и странного мира, очень сильно воздействуя на слушателя. Благодаря музыке в и без того потрясающей атмосфере игры появляется совершенно новая глубина.

Для саундтрека даже придумали свои языки, которые отражают годы, прошедшие на планете.

NIGHT IN THE WOODS

Саундтрек **Night in the Woods** находится в движении – от угрожающе-холодных и тревожных мотивов до по-детски тёплых, простых и радостных. Покачивая игрока на волнах постоянно сменяющихся мелодий, он уносит его в некий загадочный мирок. Говорить о кон-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



кретном жанре тут не приходится – в полном трёхчасовом саундтреке намешано столько всего, что и за неделю не разберёшься. Впрочем, мы тут собрались не классифицировать музыку, а слушать её – и саундтрек Night in the Woods слушается великолепно.

PERSONA 5

Persona 5... Если предыдущие саундтреки серии были хороши, то в этот раз композитор Сёдзи Мэгуро попал прямо в точку. Фьюжн и кислотный джаз идеально ложатся на эстетику игры: красоту одиночества, бунта и отчуждения. Треки настолько удачно справляются со своей задачей, что без них авантюра «Фантомных воров» кажется безжизненной. Если вы играли в Persona 5, то прекрасно понимаете, о чём мы: без Beneath the Mask посиделки в кофейне «Ле Блан» совсем не те.

А если вы только планируете знакомство с игрой, советуем освободить место в плеере: наверняка ваши руки сами потянутся заполнить его музыкой из Persona 5, и вы начнёте слушать её повсюду. Хотя бы для того, чтобы всё вокруг не казалось таким безжизненным.

PYRE

Pyre можно было заочно добавить в категорию лучших саундтреков года ещё с момента анонса проекта. Просто потому, что со времени выхода сногсшибательной **Bastion** каждое новое творение Даррена Корба сразу оказывается в центре внимания ценителей музыки, особенно игровой. Эта музыкальная работа стилистически ближе как раз к Bastion, а не к более новой **Transistor**. В зависимости от вашего отношения к этим саундтрекам, подобное возвращение к истокам станет для вас либо плюсом, либо минусом. Но послушать стоит в любом случае. Желательно – в процессе прохождения самой игры.

RIME

RiME вышла немного наивной, но игроки всё же нашли в ней немало интересного благодаря скрытому подтексту. Про её саундтрек можно сказать то же самое. Дэвид Гарсия Диас наполнил мир игры особым звучанием, свойственным анимационным лентам студии **Ghibli** и другим сходным произведениям. Здесь романтика приключений смешивается с нотками грусти.

Слушая эту музыку, вы будто заново переживаете череду трогательных моментов, ставших частью пути мальчика и его друга-лисёнка. Вспоминаете раскинувшиеся просторы в первой локации и немного угрюмую местность во второй – и не можете остаться равнодушными к этому пусть маленькому, но такому прекрасному путешествию. Музыка в нём играет чуть ли не ключевую роль. Именно благодаря ей вы можете прочувствовать всю сказочность происходящего на экране.

А ещё разработчики создали главную тему совместно с весьма известной в геймерских и гиковских кругах скрипачкой и композитором Линдси Стирлинг – и вышло просто отлично.

STRAFE

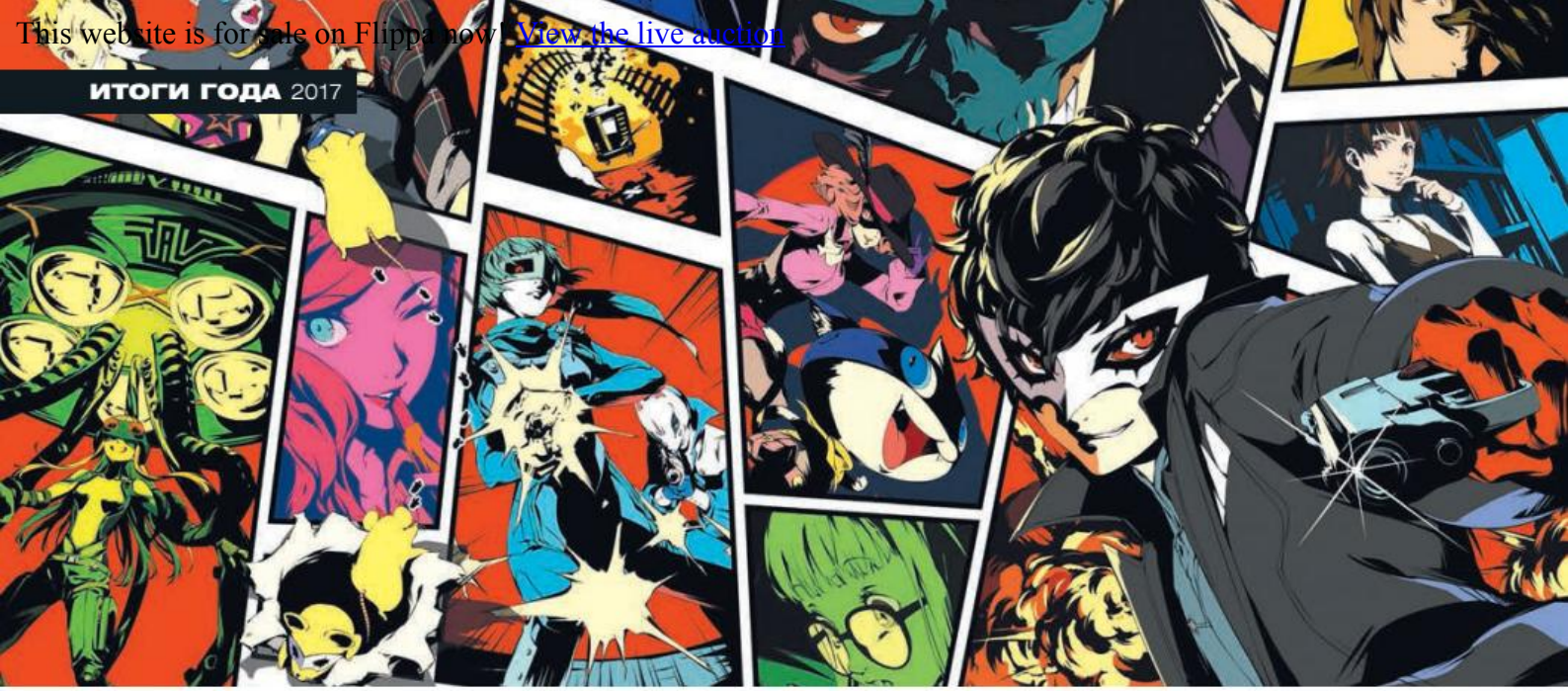
Саундтрек к **STRAFE** – это бодрая, приятная и довольно изобретательная электроника, бережно стилизованная под девяностые, как, собственно, и вся игра. Удивительная особенность этой музыки – ненавязчивость. Для энергичных ритмов, повышающих производительность, это чертовски ценное качество! На личном опыте проверено – статьи под треки ToyTree пишутся легко и непринуждённо.

■■■

Кроме этих саундтреков, мы не можем не отметить работу композиторов в ещё нескольких проектах. Они помогли нам гораздо лучше проникнуться атмосферой этих игр – пусть даже их мелодии не всегда имеют ценность в отрыве от геймплея. Среди таких саундтреков оказались альбомы к **Gravity Rush 2**, **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, **Super Mario Odyssey**, **Wolfenstein 2: The New Colossus** и **Xenoblade Chronicles 2**. ■

ЗДЕСЬ ДОЛЖНА БЫТЬ шутка про музыку сфер, но от её написания меня постоянно отвлекает прослушивание очередного саундтрека

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



ИГРЫ ГОДА

ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ОТКРЫТИЯ

В этом материале мы собрали мнения об играх, ставших настоящим откровением для сотрудников Игромании. Это личные маленькие открытия ушедшего 2017 года. Здесь каждый написал именно про ту игру, что произвела на него неизгладимое впечатление. Это не топ, не тематическая подборка – просто несколько рассказов об удивительном игровом опыте. Надеемся, здесь вы откроете для себя какие-то новые проекты, которые сделают вашу игровую жизнь насыщеннее и лучше.

THIMBLEWEED PARK

Thimbleweed Park – однозначно самый ламповый проект этого года. Хотя бы потому, что почти вся электроника в игре работает именно на лампах! Эта ретро-игра берёт лучшее от классики квестов – приятную пиксельную графику, отличный юмор и интересные загадки – и щедро приправляет сверху слегка сюрреалистической атмосферой 80-х. Для поклонника жанра это идеальная ловушка – обилие отсылок, ностальгических шуток и новый опыт приклеивают к монитору до конца второго прохождения.

В проект вложили столько любви и позитивных эмоций, что, наверное, получиться плохо не могло в принципе. Пусть другие восхваляют **Night in the Woods** (кстати, в ней и правда шикарный саундтрек) и льют слёзы радости или бессильной ярости (нужное подчеркнуть) по поводу выхода ремастера **Full Throttle** – для меня квестом года стала именно **Thimbleweed Park**. Если бы ещё такие классные приключения выходили часто, а не раз в несколько лет!

Евгений Пекло

XENOBLADE CHRONICLES 2

Брать или не брать консоль от Nintendo, было для меня главным вопросом ушедшего года. Последней каплей, склонившей чашу весов в сторону положительного ответа, стало появление игры **Xenoblade Chronicles 2**.

Почему? **Super Mario Odyssey**, **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** – это самые лакомые кусочки. Но тебе всегда хочется, чтобы в меню новой консоли были игры на любой вкус. Даже когда я распробовал **Disgaea** и **Fire Emblem**, мне не хватало огромного, захватывающего дух сказочного приключения в стиле лучших jRPG. И вот наконец оно появилось – в лице Xenoblade Chronicles 2.

Любовь к этой серии возникла у меня, как и у многих, с игры **Xenogears**, что вышла ещё на самой-самой первой PlayStation. Полная красоты и драмы исто-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

В ПРОЕКТ ВЛОЖИЛИ СТОЛЬКО ЛЮБВИ И ПОЗИТИВНЫХ ЭМОЦИЙ, ЧТО, НАВЕРНОЕ, ПОЛУЧИТЬСЯ ПЛОХО НЕ МОГЛО В ПРИНЦИПЕ

рия, забыть которую невозможно. Далее мы пережили местами спорную **Xenosaga**, великую **Xenoblade** и разочаровывающую **Xenoblade Chronicles X**. В итоге все поклонники серии ждали новую часть с предвкушением и страхом.

Оправдалось ли ожидание? Для меня – сполна и даже больше. Я получил очень гибкую боевую систему, действительно свежую ролевую механику, захватывающий с первых секунд сюжет и потрясающей красоты мир, где, несмотря на тяжёлые для человечества времена, правят доброта и взаимовыручка. Мир со своей неповторимой атмосферой, удивительными персонажами, продуманными до мелочей флорой и фауной, расами и богами. Здесь всё живёт своей жизнью, за которой просто любопытно наблюдать – потому что разработчики сплели её из множества интереснейших механик. Именно о таком игровом мире я и мечтал!

Xenoblade Chronicles 2 стала самым ярким впечатлением года, так как, во-первых, она наконец-то вернула любовь к этой серии, а во-вторых, подарила путешествие в потрясающий мир, достойный великих jRPG.

Никита Власов

NIOH

Год выдался действительно насыщенным новинками всех возможных жанров. В том числе и для фанатов хардкорных игр – вроде тех, что делают в студии **From Software.** Как их преданный поклонник, я внимательно следил за творением, которое все сразу же окрестили «Dark Souls в Японии» – хоть разработкой занималась совсем другая студия.

Общего с играми From Software тут, конечно, не так много: изрядная сложность, смерть от пары-тройки ударов да система потери накопленных «душ». Отличий заметно больше: боевая составляющая сложнее, ролевая выражена куда сильнее – Nioh больше напоминает **Ninja Gaiden**, чем серию Souls. Прибавляем сюда огромное количество миссий и дополнительных

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

квестов, гибкость прокачки персонажа и оружия, колоритных боссов, прекрасный саундтрек, потрясающее визуальное оформление и сложность прохождения – как видите, сильных сторон у игры хватает.

Но самым главным отличием проекта от Dark Souls стал его исторический дух – действие Nioh разворачивается в знаменитую «эпоху смут», и атмосфера Японии прошлого передана превосходно: настоящая одежда тех времён, тренировочные додзё и тщательно воссозданная архитектура.

Если вы хорошо знакомы с историей и мифологией Страны восходящего солнца, вы найдёте тут бесчисленное количество приятных составляющих – духи, боги и демоны неразрывно соседствуют с самураями, саке и принципами бусидо. Все любители **Samurai Warriors**, **Sengoku Basara** и других проектов по этой эпохе будут постоянно встречать знакомые лица.

Руслан Соколов

БУДЬ У НАС НОМИНАЦИЯ
за стиль.... Ох, какой бы заруб за первое место в ней устроили сразу две игры!

PERSONA 5

Persona 5 легко описать, но нелегко с ходу понять, в чём же она особенная. Группа школьников с суперспособностями воюет с демонами из параллельного мира – сколько сотен произведений имели такую завязку? Но в том и заключалось моё открытие, что внутри игры спряталась вторая жизнь.

Первые часы **Persona 5** дико недружелюбна. Кроме десятка просмотренных когда-то аниме, нескольких провинций, запомнившихся по первой **Shogun: Total War**, и килограммов съеденных роллов, ничего-то я и не знаю про Японию! Сознание сопротивлялось переезду в мозг японского подростка. Странные названия, имена. У меня школа была совсем другой, а в метро я тут же заблудился! Надписи на заморском не помогают! Но игра час за часом дотошно вкладывала в меня информацию.

Герои тратили уйму времени, обсуждая каждое событие. В школе приходилось действительно учиться и сдавать экзамены. На работе – работать! А ещё нужно было распределять время: заработать ли деньжат на лишний целебный предмет или сходить на свидание с новой дамой. И уже где-то к середине игры я чувствовал себя полноправным жителем этого мира, героев считал своими друзьями, а происходившее – реальными воспоминаниями, которые закреплял потрясающий саундтрек.

Это не случай клинической шизофрении, просто игра с головой погружает в себя. А ещё герои хоть и школьники, но поднимают неглупые темы и пытаются взвешенно рассматривать их с разных позиций. На Persona 5 стоит потратить время всем и каждому. Есть шанс, что она подарит вам много новых эмоций и впечатлений. Даже если вы не большой поклонник аниме и японских игр.

Александр Шакиров

SLIME RANCHER

Впервые я услышала о **Slime Rancher**, симуляторе фермера, который разводит цветную слизь, около двух лет назад. Тогда игра была в раннем доступе с минимумом контента. Помню, как я впервые запустила её на стриме…

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

НО КАЖДАЯ ДАЖЕ САМАЯ МАЛЕНЬКАЯ ДЕТАЛЬ В ИГРЕ «ДЕЛАЕТ ВАШЕЙ ДУШЕ ТЁПЛЕНЬКО»

Это была феерия! Slime Rancher сразу покорила меня своей атмосферой и буйством красок. Сейчас я ничуть не преувеличиваю, потому что сложно переусердствовать, когда рассказываешь о том, что настолько тебя поразило. В каждом обновлении разработчики добавляли всё новые и новые локации, виды желешек (так я прозвала эти жизнерадостные цветные комочки), постройки, игровые механики и прочее, прочее, прочее. И каждое такое обновление я ждала с нетерпением.

И вот в 2017 году Slime Rancher наконец вышла. Теперь если вы зайдете в неё, то поймёте, что играете за девушку, которая покинула свой дом, чтобы на планете Далеко-Далёко попробовать себя в роли слизевода. В вашем распоряжении окажется старая и почти пустая ферма, вакуумный ранец и, конечно, обширные просторы удивительной планеты.

Периодически вам будут приходить письма от коллег, партнёров или даже домашних. Также в процессе исследований вы наткнётесь на дневники бывшего фермера, которые расскажут вам его трогательную историю. Это всё мелочи, конечно, по сравнению с поисками и поимкой всё новых видов слизи, обустройством ранчо и прочими фермерскими радостями. Но каждая даже самая маленькая деталь в игре «делает вашей душе тёпленько». И это главное.

Анна Браславец

ELEX

Когда за несколько дней до релиза я брал интервью у разработчиков **Elex** на «Игромире», то пришёл к выводу, что у этой игры будут ровно те же проблемы, что у всех прочих творений **Piranha Bytes**. Да, разработчики наконец ушли от надоевшего чистого фэнтези и сделали сумасшедший (и довольно приятный) замес в жанре постапокалиптического технофэнтези. Но впечатление от демоверсии было однозначное: это опять «Готика», причём в самом худшем смысле такого сравнения. Ничего нового, кроме перерисованного сеттинга и пары соответствующих ему атрибутов.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

Но уже к концу первого часа игры в полную версию я понял, что ошибался. Elex действительно предложила нечто новое – по крайней мере, по меркам собственных создателей. Частично из-за сеттинга, который добавил к мечам и магии высокие технологии. Частично – благодаря действительно новым для немцев геймплейным решениям.

Тем не менее это всё ещё «Готика», со всеми её плюсами и минусами – от прекрасной атмосферы и огромного, но уютного мира, до кривого управления и очень странного интерфейса. А кроме наследственных минусов, у Elex нашёлся один собственный – жуткая боевая система. В конце концов, 2018 год на дворе, дайте уже кто-нибудь Piranha Bytes телефон их коллег из From Software. Может, им хотя бы там расскажут, как надо ставить боёвку в Action/RPG.

Самое обидное, что Elex заслужила гораздо больше внимания и уважения – и получила бы их, если б вышла… вместо первой **Risen**, в 2009 году. До той самой «Готики» новинке тоже далеко, но Elex к ней явно ближе, чем любая игра трилогии Risen. И всё же выход Elex обнадёживает. Если Piranha Bytes всё-таки готовы меняться и Elex стала для них эдаким пробным камнем, полумерой, – возможно, в будущем они порадуют нас чем-то действительно новым и великолепным.

Лев Левин

NIER: AUTOMATA

NieR: Automata умело прикидывается поверхностной игрой про анимешную девочку-андроида с трусиками напоказ, которая кромсает в пыль нелепых роботов, похожих на мусорные баки. Но высокобюджетный фарс от озабоченных японцев как нельзя лучше подтверждает, что судить по обложке не стоит. Тела – лишь сосуды для сознания, они ничего не значат для этого мира. Меняются как перчатки. Чувствовать и быть похожими на людей могут даже роботы… Стоп, а могут или только пытаются?

Вопрос философский, и, чтобы донести до игрока свои рассуждения, затейник Йоко Таро не единожды за

прохождение ломает стереотипы и ожидания. Он будто хочет научить вас мыслить иначе, а не просто высказаться или навязать определённую мысль. NieR: Automata постоянно меняет перспективу, правила игры, механики и подачу. Порой намеренно издевается, чтобы игрок перестал думать привычными формами.

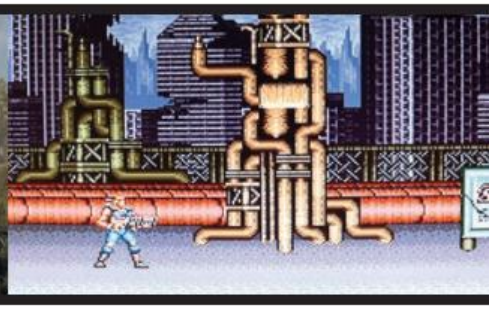
Перед нами уникально рассказанная история, которая мало того, что хороша сама по себе, так ещё и оставляет терпкое послевкусие из сложных вопросов и непривычных мыслей. Такое нельзя пропускать. Правда, придётся немного помучиться, но это – часть особого, извращённого, веселья. Ведь никто не говорил, что ломка стереотипов проходит безболезненно!

Александр Пушкарь

NINTENDO CLASSIC MINI: SNES

У меня самые яркие эмоции в минувшем году вызвала не конкретная игра, а целая приставка. В сентябре **Nintendo** перевыпустила классическую Super Nintendo Entertainment System, культовую приставку начала 90-х. Это уже второй такой «финт ушами» от японского гиганта: годом ранее с прилавков всех магазинов фанаты ретрогейминга сметали ремейк NES. Теперь же обошлось без дефицита, SNES Mini до сих пор можно приобрести свободно. И это стоит сделать!

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



ОН БУДТО ХОЧЕТ НАУЧИТЬ ВАС МЫСЛИТЬ ИНАЧЕ, А НЕ ПРОСТО ВЫСКАЗАТЬСЯ ИЛИ НАВЯЗАТЬ ОПРЕДЕЛЁННУЮ МЫСЛЬ

Начнём с того, что крохотная коробочка попросту красива, её хочется иметь в своей коллекции. И, что гораздо важнее, «Большая N» подарила нам, чёрт возьми, наше детство! Именно SNES (или её китайские клоны) наряду с небезызвестной SEGA Mega Drive 2 была главной причиной прогулов, ссор с родителями из-за «посаженных кинескопов» и, в то же самое время, – безграничного счастья, когда очередной зубодробительный уровень оказывался осилен.

Возрождённая консоль дарит те же эмоции, что и в детстве, ведь игры не поменялись ни на йоту – разве что в настройках картинку теперь можно адаптировать под современные широкоформатные телевизоры. В комплекте со SNES Mini есть знакомые геймпады-кирпичи, на которых вновь приходится пальцами выбивать чечётку, чтобы старина Донки-Конг в **Donkey Kong Country** не свалился в сто первый раз в пропасть, скача верхом на носороге.

А ещё мы вновь смогли сесть за штурвал космического корабля Arwing антропоморфного лиса Фокса Макклауда в «рельсовом» приключенческом шутере **Star Fox**. Вдобавок Nintendo наконец-то официально выпустила на SNES Mini продолжение – **Star Fox 2**, – в свое время отменённое. Спустя двадцать четыре года, всего-то!

ПАРАЛЛЕПИПЕДНОЕ
счастье, одна штука. Спрашивайте во всех магазинах страны!

И пусть некоторые господа на форумах и в тематических пабликах бурчат что-то в духе «да я в эти же игры могу поиграть и на компьютере через эмулятор»! Это означает лишь, что люди лишают себя удовольствия, развалившись на диване с джойстиком в руках, с головой окунуться в мир классики. На SNES Mini коллекцию в двадцать одну игру хочется одолеть всю – и это сотни часов чистого удовольствия.

Родион Ильин

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ГДЕ PC, Xbox One
КОГДА 20 марта 2018 года

SEA OF THIEVES

ОДИН В МОРЕ НЕ ВОЛК

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

Microsoft провели первый закрытый бета-тест **Sea of Thieves**. Мы наиграли двенадцать часов – и сразу, без предисловия, можем сказать: это отличная кооперативная игра. Ну... на пару вечеров.

ОСТРОВА СОКРОВИЩ

Во-первых, Sea of Thieves отлично звучит. Волны с гулом бьются о корпус корабля, снасти скрипят, а паруса с шумом расправляются, когда ловят ветер.

Во-вторых, она отлично выглядит. Даже если вам не нравится такой мультяшный дизайн, он гармонично вписывается в атмосферу и не перегружает игру. А уж воды здесь истинные «пятьдесят оттенков». По утрам возле островов море серое, в полдень уже лазурное и играет бликами солнца, а в шторм становится непроглядным, почти чёрным.

В-третьих, Sea of Thieves отлично играется. В ней вы становитесь пиратом и в кооперативе с другими игроками управляете кораблём. Конечно, можно играть одному и плавать на крохотном судне, но это, честно говоря, совсем не так интересно.

Другое дело – вчетвером управлять с фрегатом. Кто-то, обычно самый опытный, стоит за штурвалом и отдаёт приказы. Один матрос поднимает паруса и поворачивает их к ветру, второй помогает ему и параллельно отвечает за якорь. А карта вообще лежит в каюте под капитанским мостиком, поэтому четвёртый игрок оттуда координирует действия. Звучит легко, но поначалу даже пришвартоваться выходит не с первого раза. Что уж говорить о морских сражениях!

При этом надо понимать, что Sea of Thieves – далеко не хардкорный симулятор: разработчикам невыгодно отпугивать простых игроков. Но и тонкостей в геймплее хватает. Во время шторма штурвал вырывается из рук, а компас сходит с ума. Но сам корабль не перевернётся, даже если встанет боком к десятиметровой волне: по вине

ненастья ему грозят только обычные пробоины в корпусе. Если их станет слишком много, то фрегат, конечно, пойдёт ко дну – но не раньше.

КАПИТАН, МЫ ТОНЕМ!

Основные задания выдаёт торговая компания «Хранители золота», чьих представителей можно найти в магазинчиках на аванпостах. Общая механика проста как

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ЭТО НЕ ПОДЗОРНАЯ ТРУБА, а дуло пушки, из которой можно выстрелить… самим собой

ПОСЛЕ СМЕРТИ игрок попадает в хаб для погибших моряков. Секунд через десять прозвонит колокол и откроется дверь к порталу. Пройдя через него, вы появитесь на своём корабле как ни в чём не бывало

деревянная нога: надо по подсказкам найти сундук с сокровищами, выкопать его и отнести торговцам, а в награду получить золото. Ну и ещё по дороге отбиться от скелетов. Единственная серьёзная угроза – это другие игроки, которые могут заметить вас после рейда, когда вы уже тащите сундук на продажу. В худшем случае корабль перехватят, сундуки отберут, а вы отправитесь на корм рыбам. Что же после этого? Да ничего! Вы возрождаетесь на ближайшем аванпосте, а у пристани уже стоит новенький корабль. Если у вас не было добычи, то и в бою вы ничего не потеряли.

И в этом главная проблема Sea of Thieves. Она не бросает почти никакого вызова игроку. Единственное, что можно потерять, – это сундуки, а всё остальное или не пропадает, или легко восполняется.

Случайно выпали за борт? Вашей команде даже не надо тратить время на то, чтобы развернуть корабль и вытянуть вас из воды. Отплывите подальше в море, и рядом появится русалка, которая просто телепортирует вас обратно на корабль. Так реально быстрее.

Кончились припасы? Тоже не беда! Загоните корабль на мель, пусть тонет. Всё равно через минуту опять появится русалка и перенесёт вас на новое судно, где уже есть и ядра, и новые доски для ремонта.

Sea of Thieves не только никак не наказывает игрока за смерть, но и почти не поощряет за исследование мира. Можно, конечно, наткнуться на затонувший корабль или по-настоящему большой и интересный остров с пещерами и развалинами. Но ничего, кроме ресурсов и скелетов, вы на нём не найдёте. Ну, может, ещё один сундук.

Та же история и с вражескими фортами, где хозяйничают скелеты. Зачищать их нет смысла: вам не дадут ни золота, ни сундука, ни квеста. Да и сами сундуки – тоже так себе добыча. Всё равно за дублоны, полученные с их продажи, не купишь ничего особо ценного, максимум пару-тройку полезных вещичек. Весь остальной ассортимент торговцев – просто косметические предметы.

И обидно вдобавок, что сами сундуки не открываются. Это просто квестовые предметы, которые можно найти, донести до аванпоста и продать. А вот открыть – нет. На их месте могли быть драгоценные камни или, например, картины – без разницы, всё равно с ними нельзя взаимодействовать. Разработчики, правда, всё-таки добавили разные виды сундуков: они отличаются не только ценой, но и эффектами. Например, мы один раз встретили плачущий сундук – он постоянно топил судно, куда бы на корабле его ни ставили. Идея классная – но этого всё равно мало.

ЧЕТЫРЕ ЧЕЛОВЕКА НА СУНДУК С ГРОГОМ

Однако расстраиваться раньше времени не стоит: разработчики нарочно убра-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

КАК И В ДРУГИХ подобных песочницах, в Sea of Thieves погода и время суток меняются динамически

А ЕЩЁ ВМЕСТЕ С ТОВАРИЩАМИ можно исполнить «Полёт валькирий» на колёсной лире и гармошке. Главное – не напиться перед этим грога, а то начнёте фальшивить и вообще можете свалиться за борт. Проверено на личном опыте!

ли часть контента на время ЗБТ, чтобы, во-первых, провести тест самых важных технических элементов и, во-вторых, не раскрывать все карты. Во время беты датамайнеры как раз нашли в коде игры упоминания Кракена, агрессивных русалок и кастомизации корабля, а сами разработчики ещё в прошлом году рассказали, чем нам предстоит заниматься после релиза.

Скажем, к «Хранителям золота» (Gold Hoarders), которые выдают задания с сундуками, прибавятся ещё две подобных компании. Для «Торгового альянса» (Merchant Alliance) придётся за отведённое время добывать конкретные ресурсы: не только простые бананы и бочки с порохом, но и животных. С ними квесты станут сложнее: каждую зверушку надо будет сначала поймать, а потом ещё и доставить торговцу в целости и сохранности.

А вот вторая фракция – «Орден душ» (The Order of Souls) – нанимает не курьеров и золотоискателей, а охотников за головами. В прямом смысле слова: награду «Орден» выдаёт за черепа павших пиратов, превратившихся в скелетов.

Если вам не по душе охотиться на других игроков или ловить мартышек, то торговать сразу со всеми компаниями не обязательно. Таким разнообразием миссий разработчики хотят подчеркнуть, что в будущем любой игрок найдёт себе занятие (и заработок) по душе: от исследования мира до PvP.

Пока же в бета-версии слишком мало всего. Среди снарядов для пушек нет книппелей и картечи, а кораблю можно нанести только один вид урона – пробоины. Их ремонтируют простыми досками, и ничем больше. В общем, весь контент беты Sea of Thieves мы осмотрели за два часа... и не нашли ничего принципиально нового за остальные десять.

Но это вовсе не значит, что нам было скучно. Да, это точно не игра для одиночек, но в кооперативе с друзьями здесь можно зависнуть надолго. Однообразные поиски сокровищ уступают место морским погоням, перестрелкам из пушек и абордажам. И раз после смерти ты ничего не теряешь, можно творить всё что в голову взбредёт!

Отдельно напомним, что Sea of Thieves поддерживает **Xbox Play Anywhere** – программу распространения, позволяющую

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ПОКА МЫ ЧИНИЛИ КОРАБЛЬ и отвлекали на себя внимание противника, наш товарищ залез на вражеское судно с бочкой пороха. Стоит ли рассказывать, что произошло дальше?

купить игру один раз и запускать её как на Windows 10, так и на Xbox One. Отсюда вытекает кроссплатформенность: игроки с консолями и ПК-владельцы играют на одних и тех же серверах. К сожалению, это единственный положительный аспект Play Anywhere.

Во-первых, сами сервисы **Microsoft Store** и Xbox далеко не так удобны, как **Steam** или **GOG Galaxy**. Во-вторых, поскольку игра консольная, то и цена у неё соответствующая – четыре тысячи рублей. Не самое удачное вложение денег на ПК, когда в том же Steam есть **Blackwake** и **Guns of Icarus Online** – похожие по концепции проекты, которые стоят, соответственно, в десять и в тридцать раз дешевле. ■

ПРОСТО СКЕЛЕТ, восполняющий здоровье поеданием бананов. Ничего необычного

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

TOTAL WAR SAGA: THRONES OF BRITANNIA

ИНТЕРВЬЮ С ПРОДЮСЕРОМ ПРОЕКТА

РОДИОН ИЛЬИН

Пока вы читаете эти строки, британская студия **Creative Assembly** делает сразу две новые игры в линейке **«Тотальной войны» – Total War: THREE KINGDOMS** и **Total War Saga: Thrones of Britannia**. Мы решили выяснить, в чём различия между двумя проектами (кроме очевидного – сеттинга) и кому вообще нужны похожие по механикам игры в одно время – с большой долей вероятности на прилавках обе появятся уже в этом году.

На наши вопросы отвечал Джек Ластед, геймдиректор Total War Saga: Thrones of Britannia.

TIL ORRUSTU!*

В чём основная разница между Thrones of Britannia и Total War: THREE KINGDOMS? Они ведь разрабатываются одновременно.
Джек Ластед: Прежде всего, обе игры очень разные и освещают разные периоды времени. Они заинтересуют как новых игроков, так и ветеранов, и мы хотим обеспечить разнообразие в выборе. Некоторые ярые фанаты могут сразу купить обе игры, а кому-то приглянётся лишь одна. Кого-то может больше привлекать западная история, кого-то – восточная. В целом, я полагаю, игрокам есть из чего выбирать.

Thrones of Britannia станет первой частью серии Total War Saga, которая будет сосредоточена на конкретных временных промежутках и исторических регионах. События Thrones of Britannia разворачиваются в эпоху викингов, что позволило нам рассказать захватывающую историю о том, как формировалась современная Британия. В этот период, сразу после вторжения скандинавов, встаёт вопрос власти – и определить правителей нужно игроку.

Кто ещё представляет враждующие стороны?
Джек Ластед: Игроку открыты десять фракций, принадлежащих к пяти культурам. Мы дадим возможность поиграть за англосаксов, галлов, валлийцев и викингов. Мой личный фаворит – королевство Шотландия.

Почему вы решили выбрать именно Британию и именно этот период? Взыграли патриотические чувства?
Джек Ластед: Это, конечно, тоже – мы же из Англии. Но ещё этот исторический период сейчас популярен в медиасреде благодаря сериалам и документальным фильмам. Да и сам по себе он очень любопытен – ведь это один из переломных моментов в истории Британии.

А ещё важно понимать, что это наша первая игра в серии Saga и что нам очень интересно, как проект покажет себя. Мы планируем создать несколько игр в рамках этой линейки – мы видим в ней отличный способ отвлечься от массовых битв и уделить внимание событиям меньшего масштаба. В ближайшем будущем мы станем фокусироваться на конкретных временных периодах и событиях, оставивших заметный след в истории.

Какими будут карта и мир Thrones of Britannia?
Джек Ластед: В первую очередь карта в Thrones of Britannia будет просто огромной. Мы уделили много времени её детализации – игроки увидят главные достопримечательности: например, Стоунхендж и Мостовую гигантов. Карта будет выступать как полотно, на котором игроки смогут писать свою историю.

Как именно раскрываются детали сюжета?
Джек Ластед: События игры будут расходиться с реальной историей. Ведь история уже написана, а в Thrones of Britannia мы позволяем игрокам переписать её на свой лад. К примеру, в реальном мире шотланд-

* Боевой клич викингов, который можно перевести как «В бой!»

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ДЖЕК ЛАСТЕД признался, что Thrones of Britannia – всё-таки «более скромный проект, нежели Three Kingdoms»

ский король умер, и человек со стороны занял трон и правил двадцать лет, пока власть не вернулась к семье короля. В игре можно изменить эти события так, как сочтёт нужным игрок.

Какие локации взяты из реальной жизни, а какие полностью вымышлены?
Джек Ластед: Каждая локация вдохновлена определённым периодом в истории, и, более того, названия городов и мест будут соответствовать тому времени. Столицей Уэссекса был Винчестер, и именно там происходили основные события, связанные с англосаксами.

Будут ли заранее спланированные сценарии битв?
Джек Ластед: Мы не добавляли в игру исторические битвы, а постарались создать историю вокруг сражений. К примеру, нужно выиграть битву, чтобы заключить мир с фракцией и решить проблему дальнейших войн. Или, скажем, вы сражаетесь с генералом, под началом которого большое войско, и, победив его, сможете одолеть всю фракцию. Так что для сюжета важна каждая битва.

Расскажите о новых игровых механиках – чем собираетесь удивлять?
Джек Ластед: Со времён предыдущих частей серии игровые механики серьёзно изменились, для нас главным было то, как они работают вместе. Теперь для генералов и персонажей-последователей (они появляются у полководцев с ростом уровня) есть отдельные механики. Возможности генералов зависят как от их собственных характеристик, так и от характеристик последователей – те дают полководцам бонусы. Провинции тоже изменились, в каждой теперь есть столица. В небольших поселениях отныне нет гарнизонов, но они снабжают провинцию едой, тем самым повышая свою ценность. К тому же многое поменялось в плане технологий и политики.

В игре есть очки славы, которые начисляются за исследования, технологии и создание высокоуровневых зданий. Технологии теперь открываются в виде цепочки действий: к примеру, если игрок хочет улучшить лучников, ему придётся нанимать их и строить связанные с ними здания. Такая система будет отражать индивидуальный стиль игры и варьироваться от кампании к кампании. Кроме того, у нас есть целых три способа тотальной победы!

Расскажите, пожалуйста, подробнее – звучит интригующе!
Джек Ластед: Легко! Первый – «завоевание», довольно простой способ. Нужно просто следовать принципу «сожги всё и забери то, что уцелеет в огне». Второй – «слава», для него нужно как захватывать земли, так и строить здания и развивать технологии. Некоторые фракции позволяют добиться «славы» быстрее.

И третий способ называется «королевство»: для него нужно расставлять события в некоем правильном, с точки зрения игры, порядке, и это тоже приведёт к победе. Поскольку у игроков разные стили игры, мы хотели дать каждому возможность одержать победу своим способом.

Сколько времени понадобится игроку для завершения кампании?
Джек Ластед: Мы всегда стараемся сделать так, чтобы в играх серии Total War на завершение кампании ушло около двухсот ходов, и Total War: Saga не исключение. Мы хотим сохранить тот продолжительный и насыщенный игровой опыт, к которому привыкли игроки.

А что насчёт мультиплеера?
Джек Ластед: Мультиплеер будет похож на тот, что был в **Total War: Attila**, – совместные битвы и прохождение кампании.

В техническом плане игра, наверное, тоже будет близка именно к Attila?
Джек Ластед: Всё верно, Thrones of Britannia идёт на модифицированном движке из Attila. Мы много работали над оптимизацией, чтобы убедиться, что игровой опыт будет наилучшим. А ещё мы доработали интерфейс.

И в заключение – чего бы вы пожелали нашим читателям?
Джек Ластед: Да, российским игрокам я хочу сказать вот что: сражайтесь и захватывайте земли, как настоящие викинги! ■

View the live auction

КТО Молодая студия Flavourworks
ГДЕ PS4
КОГДА Дата выхода неизвестна

ERICA

РАДОСТЬ СТАНИСЛАВСКОГО

РОДИОН ИЛЬИН

Мы хотели, чтобы люди не просто «смотрели кинцо», но чувствовали себя его частью, имели некую власть над сюжетом.

Творческий директор игры Джек Эттридж

И в этой фразе вся **Erica**. В то время как определённая часть игровой аудитории критикует проекты **Quantic Dream** за малое вовлечение игрока в геймплей – дескать, «фильм смотрим, а не играем», – британская студия **Flavourworks** возводит этот принцип в абсолют. Мы в самом буквальном смысле будем смотреть заранее отснятый полуторачасовой фильм с живыми актёрами, время от времени вальяжно подёргивая стики на геймпаде. Впрочем, можно обойтись мобильником, Erica будет поддерживать технологию PlayLink.

ПЕРВЫЕ ЭКСПЕРИМЕНТЫ с фильмоиграми проводили ещё в конце 80-х. Когда технологии не позволяли создавать правдоподобную картинку, прибегали к живым съёмкам. В числе ярких тогдашних представителей жанра – Lethal Enforcers, Crime Patrol и другие

СВЕТ, КАМЕРА...

В рамках Paris Games Week 2017 на закрытом показе игры для журналистов творческий директор проекта Джек Эттридж выбрал именно этот вариант управления. Как выяснилось, всё предельно просто: примерно раз в двадцать секунд экранного времени (и это не для красного словца, разработчики действительно вымеряли темп) вас будут просить пошевелить пальцем. Скажем, подошла Эрика к старому запылённому зеркалу – прочерчиваем по экрану сенсорного телефона нехитрые загогулины влево и вправо, чтобы героиня протёрла поверхность.

Или вот другой пример: подобрали вы на локации металлическую зажигалку с крышкой. Чтобы воспользоваться ею, сперва откидываем крышку росчер-

This website is not available in your area now. View the live auction

СЦЕНА со звонящим посреди улицы телефоном-автоматом заезжена в кинематографе, но в интерактивном фильме всё ещё недурно работает на атмосферу. Провести пальцем по экрану смартфона, побудив Эрику подойти к телефону и снять трубку, отчего-то делается страшно, и первые секунды колеблешься...

ИНЫЕ ИГРЫ с поддержкой PlayLink подразумевают совместное прохождение, но только не Erica. По словам авторов, проект не предполагает второго игрока. Зато предполагает второго зрителя! Ваш сосед по дивану (или соседка) сможет комментировать происходящее и давать устные советы... Которые вам очень нужны, конечно

ГЛАВНУЮ РОЛЬ отдали малоизвестной актрисе не только из-за ограниченного бюджета. По словам авторов-режиссёров, так мы будем на экране видеть именно Эрику, а не актрису, лишь играющую эту роль. Хотя, по нашему мнению, тут есть и обратный эффект: местами девушка переигрывает

ком пальца влево по экрану, а затем ведём палец вниз, чтобы появилось пламя. Кстати, от быстроты и интенсивности росчерков зависит и скорость тех или иных событий внутри этого фильма-игры. В некоторых сценах это ощутимо влияет на происходящее. Скажем, если главной героине и так-то страшно, а вы ещё с грохотом распахнёте дверь, девушка вскрикнет от ужаса и непременно посетует на случившееся. А если и того хуже, заплачет, вы сможете отереть слезу с её щеки... собственным пальцем.

МОТОР!

Если обратиться к привычным киножанрам, то перед нами стандартный триллер с элементами хоррора. По сюжету Эрика трагически потеряла в детстве родных, и эта рана не затянулась даже через много лет. Что ещё хуже, тот, кто погубил её семью, до сих пор на свободе и с недавнего времени стал выходить на контакт с девушкой. Нашей задачей, как нетрудно догадаться, будет помочь главной героине разобраться в своём прошлом и, видимо, спасти настоящее.

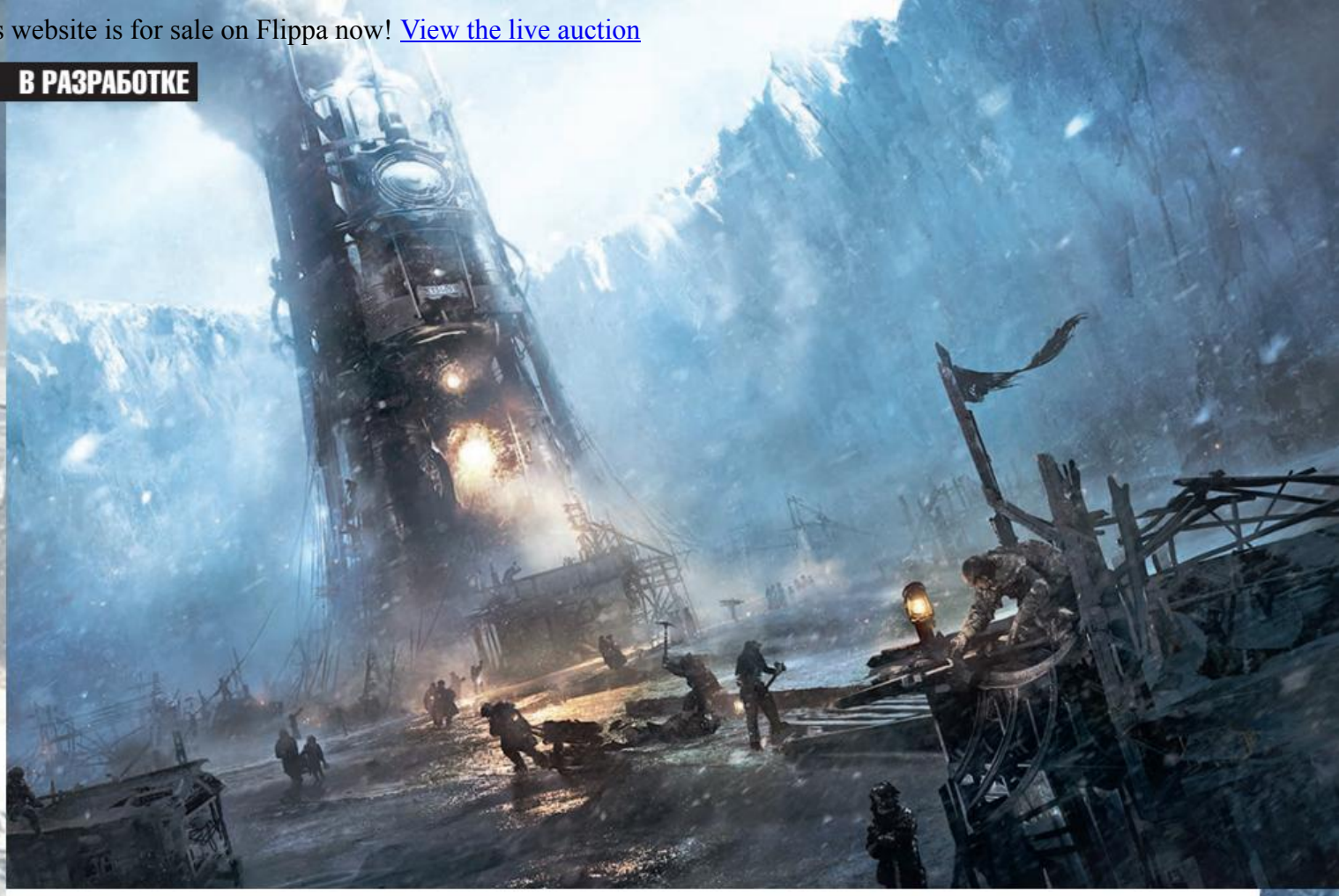
Для этого потребуется немного внимательности и опыт игры в квесты подвида point-and-click. Мы будем обшаривать ящички стола, читать записки и выискивать коды от сейфов, заштриховывая карандашом (и, соответственно, пальцем на телефоне) то место на огрызке какого-нибудь листка бумаги, где должны проявиться числа. Всё просто и до предела понятно. А если нет, Эрика начнёт размышлять вслух и подскажет, что делать. Хотя и в полном бездействии, по словам авторов, иногда тоже кроется ключ к решению.

■■■

В качестве промежуточного итога приведу ещё одну цитату из слов Джека Эттриджа: «Я очень надеюсь, что Erica подарит много новых впечатлений игрокам и будет одинаково интересной как геймерам, так и людям, не уделяющим внимания играм».

Ведь это именно то, ради чего в **Sony** придумывали PlayLink, тот самый лайфхак, который поможет наконец-то «подружить» с играми прежде не знакомых с ними домочадцев. Фильмы-то, в конце концов, смотрят все! А кино нас ждёт, может, и не блистательное, но атмосферное точно. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



КТО 11 bit studios (This War of Mine)
ГДЕ PC
КОГДА Март 2018 года

FROSTPUNK

ЛЁД, ПАР И МОРАЛЬНЫЕ ЦЕННОСТИ

ГЛЕБ БЕСХЛЕБНЫЙ

В плане градостроения Frostpunk больше всего похожа на **Banished**. Люди здесь – это главный ресурс, распределённый по основным заданиям: заготовка древесины и производство стали, необходимых для возведения новых зданий, а также добыча угля, на котором работают обогреватели и Генератор, охота на выжившую дичь и её приготовление.

Однако обыденность этих поручений перечёркивается одним «но»: на открытом воздухе температура в среднем ниже –20°C и со временем только падает. Если не следить за условиями труда и жизни подчинённых, то уже совсем скоро они слягут и не смогут работать – а рук и так на всё не хватает. Поэтому поначалу строительство логичней всего сосредоточить вокруг Генератора, обогревающего здания. Разумеется, на все сооружения просто не хватает места, а значит, чем-то приходится жертвовать.

В условиях Frostpunk вообще всеми ресурсами стоит пользоваться благоразумно, потому что их просто невозможно накопить. То дерево кончилось, то пища, то люди опять заболели. Чтобы выжить, надо постоянно наблюдать за жителями и перераспределять тех, кто в состоянии работать, на самые важные задания.

Правда, есть и другой выход.

ПЕРЕД ТЕМ как перейти непосредственно к строительству Города, надо запустить Генератор. Иначе в первую же ночь половина ваших людей заболеет

ТРУДНО БЫТЬ ЧЕЛОВЕКОМ

Extremis malis extrema remedia – «отчаянные времена требуют отчаянных мер». Пожалуй, именно эта латинская пословица лучше всего отражает то, с чем вы столкнётесь, проходя Frostpunk. В условиях тотального жёсткого дефицита вам придётся принимать по-настоящему серьёзные и порой безжалостные решения. Каждое из них закрепляется подписанием отдельного закона.

Например, один из самых безобидных указов – разрешить детский труд на отно-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

В АПОКАЛИПТИЧЕСКИ жестоком мире Frostpunk, конечно, есть калеки: они не могут работать и представляют собой лишние голодные рты. А тут такая возможность избавиться от одного из них: рабочий сам отказывается от ампутации ноги, несмотря на угрозу гангрены. Пойти на сделку с совестью и дать ему умереть в страданиях, чтобы облегчить труд остальных? Или заставить сделать ампутацию – и обзавестись ещё одной обузой?

сительно безопасных предприятиях. Казалось бы, ничего страшного, особенно если вспомнить, в какие условия ставит нас игра: каждый лишний рот увеличивает вероятность вымирания всего поселения.

Однако у принятия такого закона, конечно, будут последствия – они оформлены как случайные события. Тут ребёнок поранился и просит выходной, там мать ни в какую не хочет отпускать своё дитя на работу. А ведь можно пойти и дальше: вообще ни с кем не нянчиться и отправить детскую рабочую силу прямо в шахты.

Есть и другой путь: создать убежища для детей, где те точно будут в безопасности (и с их стороны не будет проблем). Но тогда это лишние рты... и меньше рабочих рук в тех же шахтах и на производстве. К тому же сделанный выбор не удастся изменить мановением руки – придётся расхлёбывать заваренную кашу и надеяться, что подвернётся сюжетная ситуация, которая позволит переписать закон. Например, если всё-таки построить «невыгодные» убежища, позже выяснится, что детей можно послать на помощь медикам или инженерам. Сценаристы хорошо постарались: ни один выбор не назовёшь очевидным.

Подписанные законы, выбор в случайных событиях, построенные здания, заданные условия работы – все решения напрямую влияют на настроение населения, на силу надежды в людях и их уровень недовольства. Если вы человек беспринципный (например, готовы скормить рабочим их же погибших товарищей под видом обычного мяса ради того, чтобы они добыли ещё немного угля), то уже совсем скоро поднимется бунт. Притом, как утверждают разработчики, отыгрывать паиньку, избегая негативных выборов (как воровства или убийства в This War of Mine), не получится – так вы просто проиграете.

■■■

Frostpunk – это игра про грамотную расстановку приоритетов и принятие решений, которые покажут, на что вы готовы ради выживания и сможете ли вообще в таких условиях остаться человеком. Пока что релиз запланирован на конец марта 2018-го, но от переносов никто не застрахован. Впрочем, мы готовы ждать: такой проект хочется увидеть полностью завершённым и отшлифованным до блеска. К тому же разработчики обещают полную русскую локализацию – а это стоит лишней пары месяцев ожидания. ■

ИЗ ПРЕДИСЛОВИЯ К ИГРЕ

Снежная буря началась летом 1886 года. Урожай был уничтожен, страна обречена на голод. Миллионы людей в отчаянии устремились на юг, надеясь спастись от снега, – но нашли там только хаос, дефицит и смерть. В самых отдалённых краях богатого ресурсами севера Британская империя начала постройку тепловых генераторов, рядом с которыми горстка избранных смогла бы пережить падение цивилизации.

Но было уже поздно.

С юга пришёл разрушительный ледяной шторм, перемоловший всё на своём пути. Лишь немногие выжившие сумели пересечь моря и добраться до места постройки Генератора – только для того, чтобы найти его вмёрзшим в лёд.

Генератор был спроектирован, чтобы выдержать конец света и питать своим теплом целый город. Отстраивать его придётся нам самим.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

КТО Microsoft Studios **ГДЕ** PC (Windows Store)
КОГДА На момент выхода номера игра уже должна поступить в продажу

AGE OF EMPIRES: DEFINITIVE EDITION

ЭПОХА ИМПЕРИЙ ВОЗВРАЩАЕТСЯ!

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

– Карфаген должен быть разрушен!
Пример популярного метода ведения внешней политики в античные времена

В 1997 году относительно молодой жанр стратегий в реальном времени переживал настоящий бум. Вовсю гремели первые **Warcraft**, **Total Annihilation**, **Command & Conquer** и её спин-офф **C&C: Red Alert**. В России, пусть и с небольшим опозданием, тоже начинают ползти слухи про Сида Мейера, харвестеры и песчаных червей.

Именно в этот момент команда **Ensemble Studios** выпустила первую **Age of Empires**. Успех был ошеломителен. Низкий порог вхождения, убедительная античная стилистика, баланс между мирным зодчеством и военными походами, технологические эпохи и та неуловимая субстанция, которую теперь называют аддиктивностью, – всё это было в игре. Age of Empires во многом определила облик жанра RTS каким мы его знаем сегодня.

Двадцать один год спустя легендарная игра возвращается. И подход к её обновлению разработчики выбрали проверенный и единственно верный. Изменилось почти всё, кроме геймплея. Мы можем оценить ту самую механику без инородных примесей. В прошлом году **Blizzard** порадовали нас ровно таким же подарком – **StarCraft: Remastered**.

СЛОВНО в какой-нибудь рекламе чудо-пилюль: до и после

КАК ОДЕТА, ТАК И ВСТРЕЧАЕМ

Бета-версия приветствует нас аккуратной картинкой с поддержкой 4K и кристально чистым звуком. Музыкальные композиции в меню настраивают на историческую эпичность, а во время игры нас сопровождает идеально подходящий к действию саундтрек.

Работа над обновлением картинки вызывает искреннее уважение. Чудесная вода, обилие деталей в декорациях, тщательно нарисованные модели поселенцев, диких коз, слонов и львов – глаз радуется! Разве что анимации не очень разнообразны.

Мы также получили возможность приближать и отдалять камеру. В отличие от обновлённой Baldur's Gate, где это повлияло на игру только косметически, в **Age of Empires: Definitive Edition** это позволяет получить больше удовольствия от геймплея. При максимальном отдалении легко командовать большими группами войск, а когда тотальный контроль не требуется, есть возможность крупным планом рассмотреть вон того симпатичного крокодила на речном берегу.

Как ни странно, HD-переиздание второй части Age of Empires, которое вышло

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

СРАЖЕНИЕ. Число участников впечатляет, хотя на лавры Total War никто и не претендует

НАШ ЛАГЕРЬ вполне может стать полисом. Если его не сожгут...

СТРАСТИ ЗАКИПЯТ в разных уголках мира

в 2013 году, выглядит куда скромнее. Над внешностью Age of Empires: Definitive Edition потрудились на совесть, кропотливая работа видна во всём – от вступительного ролика до мельчайших элементов оформления локаций.

ДУЭЛЬНЫЙ КОДЕКС

Бета-версия не даёт возможности сыграть в кампании. Известно только, что они будут разнообразные, что их будет много (включая те, что были в дополнении **Rise of Rome**) и что из них мы узнаем о свершениях разных исторических личностей. Зато мы успели хорошенько рассмотреть онлайновый режим, где могут одновременно сражаться до восьми правителей-игроков. И впечатления от него сугубо положительные.

В онлайне Age of Empires умело демонстрирует свою масштабность. По умолчанию она предлагает играть на самых больших картах. Но даже огромные локации не вызывают ощущения пустоты или скуки. Это при том, что даже при активной разведке, вы можете искать противника по двадцать-тридцать минут (если только у вас не планируется удалая куча-мала на восемь участников).

Открывается немалый простор для стратега, тактика и хозяйственника. Можно развивать полис-столицу с выходом к морю, можно окружить центральное поселение неприступными фортами или сделать акцент на научный прогресс и доступ к легендарным юнитам, а милитаристы обязательно пошлют две-три карательные экспедиции в глубь неизведанных земель уже в первые минуты партии. Обилие возможностей при выверенном балансе – это то, чем Age of Empires покорила игроков двадцать лет назад. Этим она способна порадовать и сегодня.

Как и раньше, здесь множество народностей – кроме привычных греков, персов и египтян, есть даже экзотика вроде хеттов. Но различия между ними минимальны, а поклонники стратегий, избалованные британскими игроделами из **Creative Assembly**, могут их вообще не заметить.

НЕ ЧИНИТЕ ТО, ЧТО НЕ СЛОМАНО

Игровой процесс, повторимся, проходит так же, как и в 1997 году. Размеренно и без лишней суеты добываем четыре ресурса, переходим в более поздние и продвинутые исторические эпохи, экспериментируем с дипломатией, вдумчиво и эффективно распределяем средства и силы, а также быстро и находчиво работаем над микроконтролем в вооружённых стычках. Как и раньше, игра не прощает ошибок, и пара незначительных, на первый взгляд, решений может привести к поражению в партии, длившейся больше часа. Процесс не позволяет расслабляться, ваши подопечные мрут от пары затрещин, а здоровье у раненых автоматически не восстанавливается.

ДЁГОТЬ И ПРОЧИЕ НЕВКУСНЫЕ ДОБАВКИ

А что с минусами? Их немного, и они не критические – но есть. На просторах игровой карты легко потерять отряд охотников или диверсантов. Если ваши подданные пропали из поля зрения, двойной щелчок по их иконке на интерфейсе может попросту не дать результата. Ваши граждане бодро отзовутся и гаркнут в ответ на призыв, но игровая камера к ним не переместится. Приходится вручную обшаривать леса и долины или искать крохотную точку на мини-карте. Подобный недочёт может исчезнуть через минуту, чтобы затем вернуться.

А ещё онлайн расстроил довольно продолжительным матчмейкингом. Будем надеяться, что к релизу его исправят.

В целом, после знакомства с бетой Age of Empires: Definitive Edition хочется сделать жизнеутверждающие выводы. Обновлённая игра представляет интерес не только для ностальгирующих товарищей и вовсе не выглядит отреставрированным музейным экспонатом. Остаётся перефразировать классика: больше переизданий, хороших и разных! ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

DUSK

ШУТЕРНЫЙ ПОСТМОДЕРНИЗМ

ДЕНИС ПАВЛУШКИН

Наконец-то. Ретрошутер **DUSK**, анонс которого состоялся больше года назад, вышел в ранний доступ Steam. Как раз вовремя: без рычажного дробовика в руках у нас начали зудеть пальцы. Почему бы и не развеяться?

Пока для прохождения доступны две трети игры: двадцать уровней из тридцати плюс бета-версия сетевого режима. Я, задержав дыхание, окунулся в игру с головой и вот только что отмылся от литров крови, повесил ружьё на стену и теперь готов рассказать об увиденном.

Скажем так: я увидел именно то, чего ожидал. И это не совсем хорошо.

НЕ СТАРОМОДНЫЙ – ВИНТАЖНЫЙ!

Полноценное мнение о DUSK можно составить, посмотрев первые пятнадцать секунд трейлера. Более того, чутьё вас не подведёт, первое впечатление не будет обманчивым. Никакого подвоха: за скромную цену вы получите именно то, что разработчики вам обещают. Непродолжительный, но до отказа наполненный адреналином ностальгический трип.

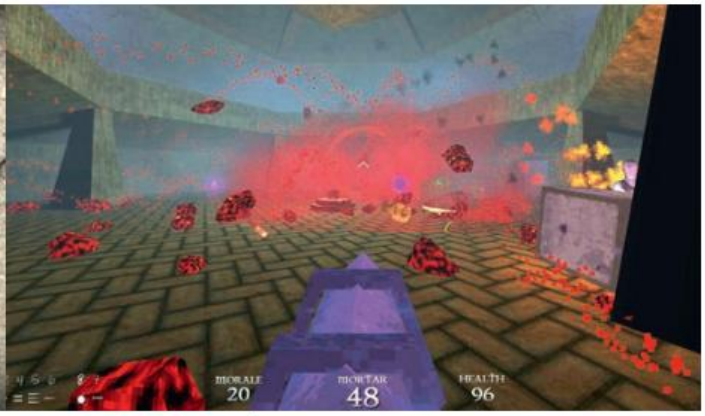
Игра настолько старомодна, насколько это вообще возможно без перехода на территорию ASCII-графики или псевдо-3D. Если считать классические PC-шутеры эпохи Ромеро «жанром в себе» (а не пережитком прошлого), то DUSK стала бы флагманом своего направления. Студия **New Blood** так бережно обошлась с источниками вдох-

НАРОЧИТО СХЕМАТИЧНАЯ ГРАФИКА нисколько не мешает DUSK создавать гнетущее настроение

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ИГРА НЕ ТРАТИТ ВРЕМЯ НА ЕРУНДУ. Выбрали главу, сложность – и вперёд. С серпами против бензопил

САМО СОБОЙ, БЕЗ СТАТИСТИКИ НИКУДА. Игра рассчитана на тех энтузиастов, которые не поленятся перепроходить уровни по нескольку раз, улучшая время



СПОКОЙСТВИЕ – ЭТО КОГДА от полной комнаты монстров остаётся только алая пыль. Которую хочется вдыхать полной грудью, как запах напалма

новения, что их дебют запросто можно спутать со всамделишным старым шутером.

Геймплей DUSK получился таким правдоподобно... винтажным, что о нём даже рассказывать неловко. Как анекдот, который все, от млада до велика, слышали не один десяток раз, но всё равно нежно любят и травят при каждом удобном случае. Есть вы – безымянный герой в крайне скверном расположении духа – и уровень, полный секретов и укромных уголков. Вам нужно дойти от точки А до точки Б, иногда отвлекаясь на поиск ключей (цветных, естественно) к нужным дверям.

А между героем и его целью – бескрайний океан самых разных тварей. От культистов и оживших пугал до женщин-киборгов прямиком из **System Shock 2**. Арсенал из девяти пушек и подбираемых бонусов на месте. Никакой перезарядки оружия и контрольных точек (сохраняться нужно вручную). Только ваш навык, монстры и кровавый туман из джибзов.

Для кого-то уже этого описания хватит, чтобы немедленно швырнуть бумажник в монитор. Однако более циничные поклонники жанра, повидавшие на своём веку не одно разочарование, могут совершенно спокойно обвинить DUSK в бесстыдном упоре на ностальгию. Причём циники будут правы: игра не скрывает свои намерения. Она кричит о них и тычет ими в лицо.

Но этот грех довольно легко простить. По одной простой причине.

СТАРЫЙ ПЁС БЕЗ НОВЫХ ТРЮКОВ

Несмотря на крикливую, почти эпатажную ностальгичность, концепция DUSK работает. Потому что игра не пытается казаться тем, чем она не является. В ней нет roguelike-элементов, прокачки, процедурной генерации карт или навязчивого сюжета. Нет фишек, сделанных «чтоб было».

Старомодный геймплей не служит «обёрткой» для пучка механик поменьше – он стоит на первом плане. Последний раз такое же незамысловатое удовольствие от процесса приносила только **Devil Daggers**. И то она была скорее спортивным снарядом, нежели полноценной игрой. DUSK, с другой стороны, укомплектована всем, чем прославились олдскульные шутеры.

Детище New Blood не ощущается как нечто лишь выдающее себя за классику. DUSK – это и есть классика, появившаяся в Steam в 2018 году. Даже больше, это антология старых PC-шутеров, упакованная в спичечный коробок. Для будущих поколений, не иначе.

Автор игры, Дэвид Симански, объяснил философию разработки DUSK предельно просто: ему хотелось создать проект, который напоминал бы обо всех легендах *сразу*. **Doom, Quake, Redneck Rampage, Blood** и **Serious Sam** – но в масштабах одной игры. Признаём, со стороны это может показаться безвкусицей или очередным рекламным трюком, призванным лишний раз сыграть на ностальгии.

Но, как ни странно, задумка сработала.

ШУМ И ЯРОСТЬ

Видите ли, господин Симански не стал просто сливать всё наследие PC-гейминга в один бидон. Вместо этого он точечно, под микроскопом, расщепил свои любимые шутеры на молекулы и создал новую ДНК. DUSK берёт самые запоминающиеся черты

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ОДИН ФАЙРБОЛЛ В ЛИЦО – это не страшно. Но на высшей сложности, где любой удар смертелен, кнопка подката затрётся до неокрашенного пластика

ОКРУЖЕНИЕ В DUSK ИНТЕРАКТИВНОЕ. Броском мыла, конечно, демона не убить, но никто не запрещает метать циркулярные пилы, как сюрикены

КАКОЙ ЖЕ КЛАССИЧЕСКИЙ ШУТЕР БЕЗ ПАСХАЛОК! Узнаёте, откуда коридор на третьем скриншоте?

своих праотцов и соединяет их в один ультимативный шутер из 90-х.

Передвижение и распрыжка – это наследие Quake. Главный герой носится по картам со скоростью мотоцикла; иногда, чтобы вписаться в особо узкий дверной проём, приходится чуть притормозить. Почти каждый враг в игре использует огнестрел, магию или другие снаряды (и всё с разными скоростями, траекториями и свойствами). В DUSK стоять на месте – это тунеядство, которое оперативно наказывается смертью. Так что «старичкам» будет где применить стрейфджампинг и баннихоп.

Что интересно, с передвижением связаны две занятные мелочи. Во-первых, с повышением уровня сложности растёт не количество врагов на уровне, а их урон и скорость передвижения – чтобы лишний раз подчеркнуть важность работы ног. Во-вторых, чтобы сделать перестрелки ещё динамичнее, New Blood наделили протагониста возможностью совершать подкат. Ересь!

Причём подкат на всех парах, без потери скорости, чтобы можно было лично врезаться в каждого противника так, что дуло двустволки оставляет синяки на тушке. Трюк удобно использовать, чтобы уходить от вражеских снарядов, а спидраннеры получат ещё один инструмент для оптимизации прохождения. Хоть механика и ни разу не классическая, она органично вписывается в темп и динамику геймплея.

ПЛЯСКА СВЯТОГО РОМЕРО

Дизайн уровней DUSK подглядела сразу в нескольких местах. Привычные Doom, Quake и... Serious Sam. Все локации (за исключением тех, где проходят особые битвы с боссами) пестрят деталями, как и положено. Повсюду множество комнат, зданий и тропинок, каждая из которых ведёт к чему-то полезному. К нужному ключу, боеприпасам, секретам и прочей мелочёвке... Всё это здорово и работает как надо: без нареканий, но и без восторгов. Однако именно в дизайне уровней по-настоящему ощущается стремление DUSK отдать дань уважения всем классическим шутерам, а не одному конкретному.

Карты в DUSK напоминают лоскутное одеяло. В них есть место и напряжённым прогулкам по узким коридорам, и забегам по кромешной темноте под эмбиент, вещий холодком по спине. Временами понадобится исследовать окружение, но без особых хлопот, как в **Half-Life**. Найдутся и традиционные секции с платформингом, телепортами и прыжковыми ускорителями. Вертикальность геймплея регулярно меняется, как и хитроумность карт: в некоторые моменты можно честно заблудиться, а в другие – переть напролом, как бронепоезд.

Иногда игра вообще забывает о любых претензиях на интеллектуальность и бросает игрока против армии монстров на внушительном пустыре или равнине. И это

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ТАКТИЧЕСКОЙ ГЛУБИНЫ QUAKE от сетевого режима DUSK вы не дождётесь, но удовольствия это почти не испортит. Если найдёте сервер

ENTER THE HORROR? Ух, страшно-то как!

только один уровень. Через все эти красоты можно пробежать минут за пять-десять.

То же самое с эстетикой и атмосферой, которые DUSK традиционно заимствует из нескольких источников. Однако наибольшее влияние оказала Blood. В игре три сеттинга: южная готика в первой главе, заброшенные «чернобыльские» лаборатории во второй...

А что разработчики припасли для финальной, третьей, главы, пока не известно. Полагаем, нечто «лавкрафтианское». Все эти разные по внешнему виду и по настроению места объединяет вязкая, осязаемая гниль. Ощущение разложения и смерти, которому при этом не чуждо чувство юмора. Благодаря этому игре удаётся и нагнетать напряжение, и развлекать – будто режиссурой здесь занимался небезызвестный Роб Зомби.

666 В 1

Если всё, о чём я рассказал выше, звучит как игра мечты – так оно и есть. Причём воплощены не только мечты самого автора DUSK. Здесь есть всё, чтобы любой фанат классических шутеров почувствовал себя как дома. Как будто никакой эпохи кинематографических экшенов с катсценами не было вовсе.

Стрельба никогда не надоедает, оружие громыхает куда громче и увереннее, чем может показаться по его виду. Уровни постоянно разнообразят испытания и препятствия, бросающие игрока то в жар, то в холод. Благодаря внушительной идейной базе игра ухитряется ежеминутно дарить всё новые и новые впечатления. В DUSK можно пострелять, посмеяться и ужаснуться – словом, отдохнуть душой. Заскучать попросту некогда: в игре полно аттракционов и перестрелок, но длится она от силы три-пять часов. И студия New Blood ни минуты из этого времени не тратит понапрасну.

Если вы ждали именно такой игры – бескомпромиссной, жестокой и до странности уютной, – то DUSK не стоит обходить стороной. Уж слишком хорошо, на редкость хорошо, она справляется со своей задачей. Тут даже собственный сетевой клиент есть: с кастомизацией «шкурок», десматчами и хаосом! Нужен ли он небольшой одиночной игре? Нет. Но он есть, потому что разработчики намерены сохранить верность традициям везде, где это возможно.

■■■

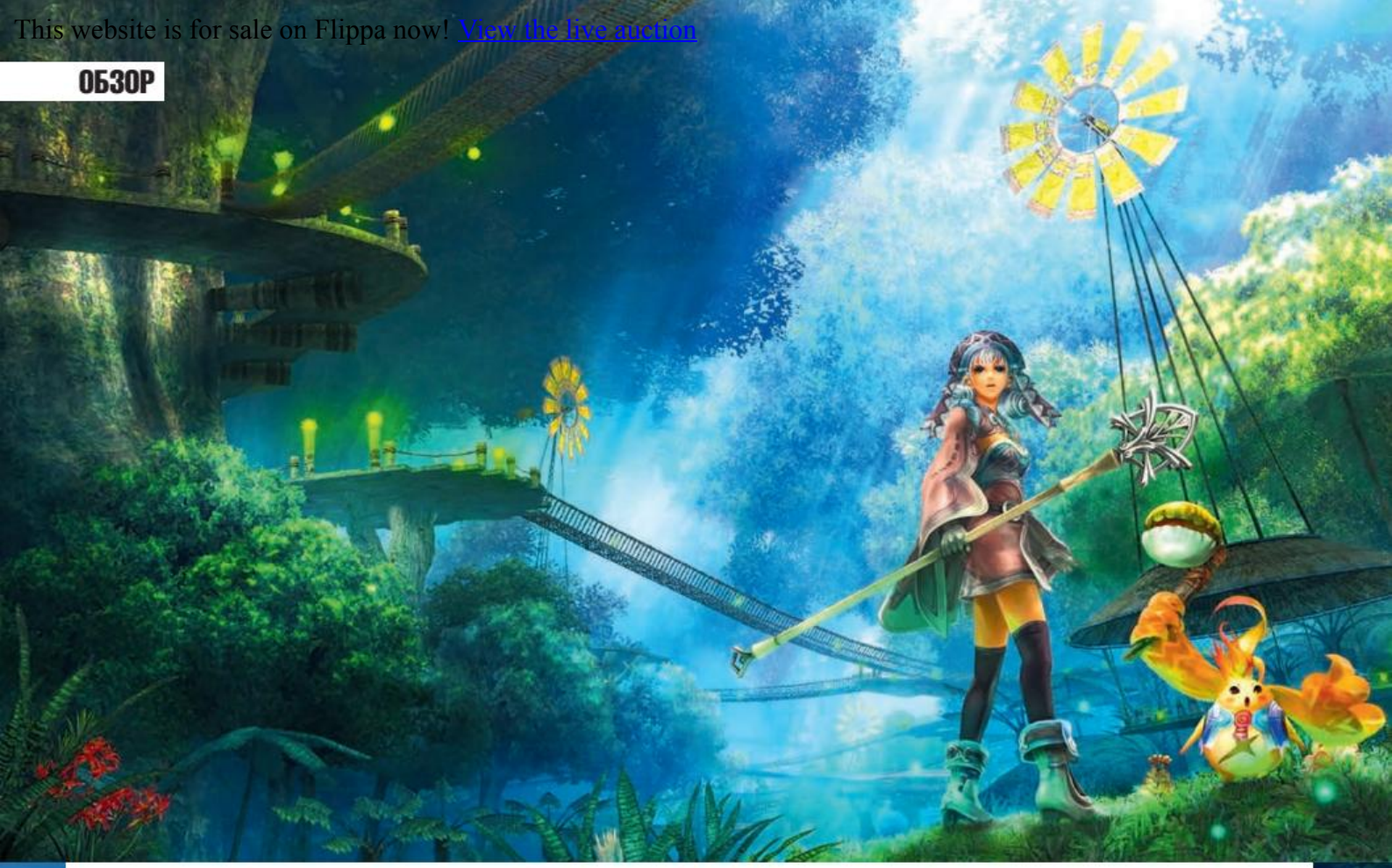
И всё же... Кое-что мешает мне взять и безо всяких сомнений короновать её как шедевр.

DUSK стала сборником лучших идей изо всех полюбившихся геймерам старых шутеров, и вы, без сомнения, узнаете их с первого взгляда. Проблема в том, что в этом ансамбле классических механик вы не увидите ничего, что выделяло бы DUSK на фоне её предшественниц. У неё нет собственного лица. Индивидуальности. Вы видели всё, что она может предложить, в дюжине более цельных, более харизматичных игр.

Вы уже играли в DUSK не один раз, просто не догадывались об этом. Потому что играли в неё по частям. В Quake, в Doom, в Blood. И все эти мастодонты не раз вспомнятся вам, когда вы будете разделывать на фрикасе очередной легион культистов, демонов и иже с ними. Но сама DUSK не вспомнится ни разу. Потому что она – просто сборник лучших хитов, а не самостоятельное произведение.

Хотя кто знает: вдруг и этого достаточно? Для хорошего досуга – уж точно. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



XENOBLADE CHRONICLES 2

ЭПИЧЕСКАЯ. ЯПОНСКАЯ. ТВОЯ?

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

Последние три игры серии **Xeno** отличаются огромным и необычайно красивым открытым миром, качественной музыкой и боевой системой, вобравшей в себя всё лучшее, что есть в жанре MMORPG. Все персонажи до жути анимешны – но если вы нормально воспринимаете японские мультфильмы и приветствуете большие RPG, то **Xenoblade Chronicles 2** пропускать никак нельзя. И на то есть несколько веских причин.

XC2 НЕ ПОХОЖА НА XENOBLADE CHRONICLES X

Первую **Xenoblade Chronicles** игроки и критики признали лучшей jRPG прошлого поколения. В игре простой, но любопытный сюжет с неплохо прописанными персонажами. А два года назад на Wii U вышла уже не столь удачная **Xenoblade Chronicles X** – проект раскритиковали в основном за затянутую и невнятную историю и отсутствие толковых героев в кадре. В XCX игрок создавал себе персонажа сам, тот не был прописан сценаристами, и именно это многие поклонники первой части посчитали главным недостатком сиквела.

В Xenoblade Chronicles 2 всё как в первой части: герои вновь по-настоящему живые личности с непростым прошлым и полным приключений будущим. В игре понятная история с обилием юмора и драмы. По ходу сюжета, между битвами и прокачкой, игрок будет наблюдать массу продолжительных сюжетных вставок с достойной постановкой.

ФИЛОСОФСКИЙ СЮЖЕТ

Повествование крутится вокруг парня по имени Рекс, который вместе со своим блейдом Пайрой ищет Элизиум – рай, где народ Альреста некогда жил бок о бок с Архитектором, своим создателем. По неизвестной причине Архитектор изгнал людей вниз, и теперь весь люд обитает на огромных титанах, которые постепенно вымирают...

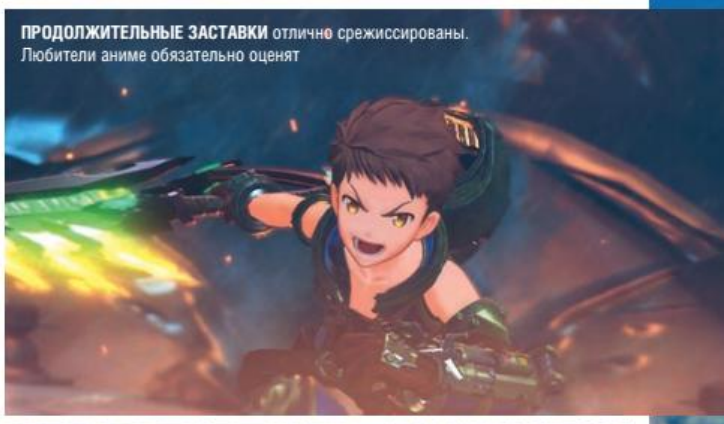
Если все огромные существа падут, люди тоже канут в небытие, так что Элизиум необходимо найти как можно скорее. В итоге главный герой и игроки вместе с ним оказываются в центре событий в умирающем мире и конфликтующих между собой регионах Альреста.

История Xenoblade Chronicles 2 полна анимешных клише, но за массой бестолковых диалогов и долгих катсцен прослеживается довольно серьёзный сюжет и прямолинейная экзистенциальная философия о человеческой природе. История многогранна и, несмотря на общую наивность, подкупает не хуже, чем боевая система.

ПРОРАБОТАННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА

Первые часы в игре кажется, что сражения стали невнятно-хаотичными. Однако чувство сумбура пропадает, когда начина-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ЗАСТАВКИ отлично срежиссированы. Любители аниме обязательно оценят

ешь вникать в механику: она походит на ту, что была в предыдущих частях, но при этом кажется самобытной. Все дело в блейдах, на которых держится вся суть сражений.

Блейды – это живые клинки с собственным сознанием, которые умеют атаковать, защищать, лечить и всячески помогать дайверам. Согласно мифологии проекта, судьбы первых и вторых тесно переплетаются испокон веков. В пылу сражения игрок переключается между тремя блейдами – на них в основном и строится боевая система с разнообразной тактикой и подходами. Постепенно игрок прокачивает и создаёт новые блейды для комбинирования в бою.

Сам персонаж, находясь рядом с противником, атакует автоматически, но это не значит, что герой волен стоять на месте. Напротив, необходимо постоянно «порхать» вокруг врагов, выискивая удобные места для удара. Удары, в свою очередь, заряжают мощные спецатаки, которые бывают нескольких видов, что тоже разнообразит тактику. Также в боевой системе немаловажны разные стихии, задающие те или иные статусные эффекты.

В итоге битвы получаются не такими эффектными, как хотелось бы, но своей проработкой и разнообразием способны увлечь на много часов.

ПРЕКРАСНАЯ МУЗЫКА И ПОТРЯСАЮЩИЙ АРТ-ДИЗАЙН

Мир Xenoblade Chronicles 2 похож на то, что мы видели в прошлых двух частях серии. И это, безусловно, достоинство: миры от художников **Monolith Soft** единственные в своём роде. Вселенные Xenoblade Chronicles огромны и разнообразны: необычные цветовые решения, странная и притягательная флора и фауна, масса причудливых существ, живущих в дикой природе и городах... Здесь сказочно-фэнтезийная атмосфера граничит с мягкой психоделикой.

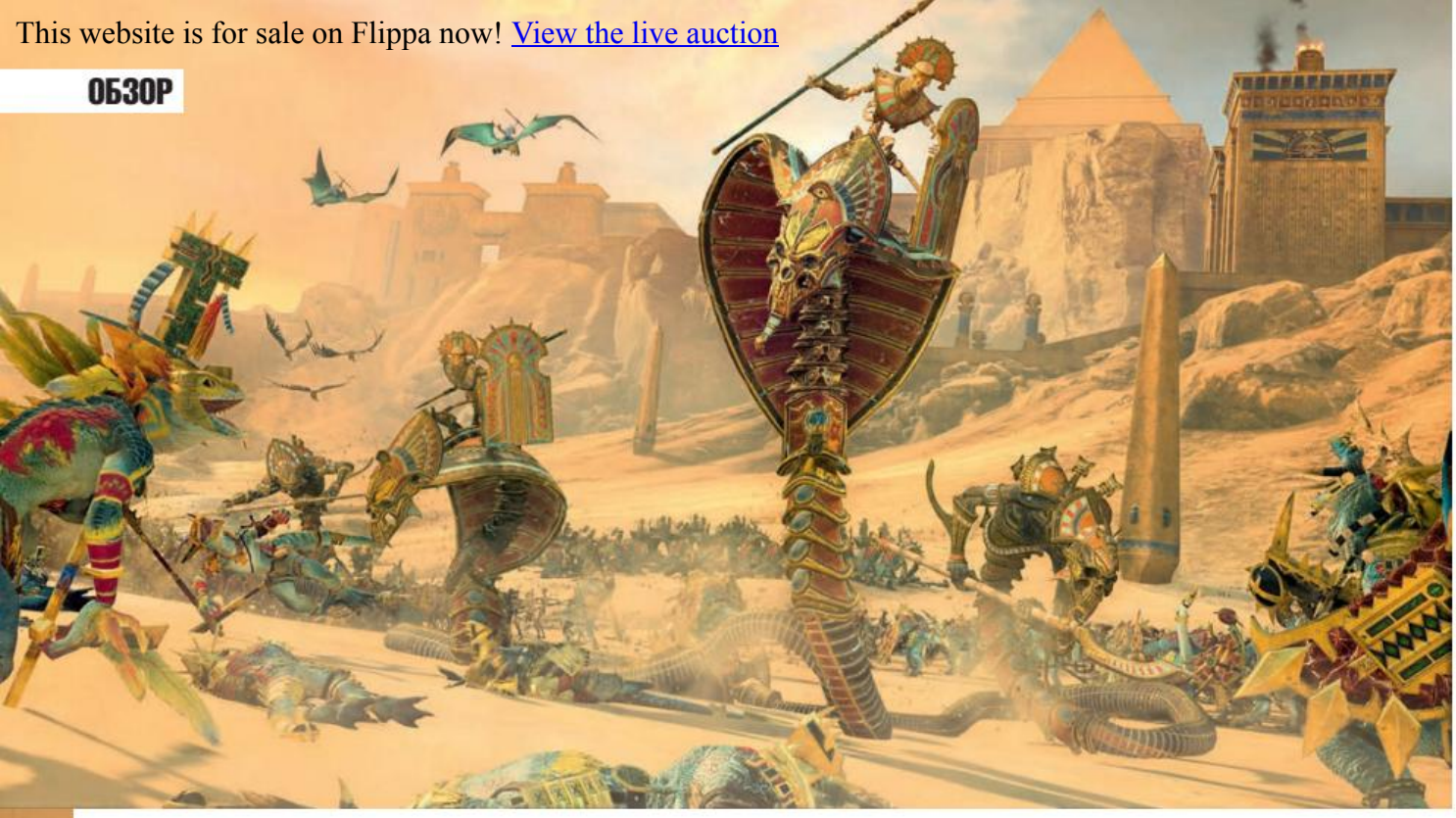
А ещё музыка. Она превосходна безо всяких «но». Над игрой работали сразу несколько талантливых композиторов под началом продюсера Ясунори Мицуды. Сам Мицуда-сан известен по культовой **Chrono Trigger**, над которой он работал в команде Нобуо Уэмацу. Помимо этого музыкант отвечал за создание звукового полотна к **Chrono Cross**, **Xenogears** и многим другим довольно известным проектам.

В Xenoblade Chronicles 2 много по-хорошему «слёзных» треков и достаточно динамичных музыкальных тем. Каждая подчёркивает и задаёт нужный тон тому или иному действу на экране. Мелодии запоминаются и хорошо звучат даже вне контекста игры: например, в машине по дороге на работу или дома в фоновом режиме.

■■■

К сожалению, в Xenoblade Chronicles 2 далеко не всё идеально. При всех её плюсах здесь жутко однообразные побочные задания, кривая система навигации и раздражающие высокоуровневые враги, которые иногда влезают в драки и мгновенно выносят всю команду героев. Но XC 2 – это всё равно по-настоящему редкий в наше время и стоящий внимания эксклюзив для Nintendo Switch. Если вам близки по духу типично японские игры, я советую попробовать. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



TOTAL WAR: WARHAMMER II – RISE OF THE TOMB KINGS

МНОГО МЁРТВЫХ ФАРАОНОВ

АРТУР МАСС

Древнейшая империя кхемри, чьи правители когда-то владели большей частью Южных Земель и Старого Света, ныне превратилась в безжизненную пустыню. Однако среди песков Земли Мёртвых всё ещё высится Чёрная Пирамида Нагаша, величайшего из некромантов, и пробудившиеся цари гробниц жаждут раскрыть её тайны и заполучить её мощь.

Первое крупное дополнение к **Total War: Warhammer II** дарит нам не двух, а сразу четырёх легендарных властителей в новой фракции, не говоря уже о сюжетных вставках и совершенно другой войне, которая ведётся вне основного конфликта кампании за Великий Вихрь.

«Нам не нужны *живые* рабы!»

МУМИИ ВОЗВРАЩАЮТСЯ!

Кхемри – нежить в духе Древнего Египта, играющаяся совсем не как привычная поклонникам серии фракция графов-вампиров. Прежде всего, войска царей гробниц *бесплатны*. Да-да, вы не ослышались. Они ограничены только числом доступных для найма юнитов, а оно напрямую зависит от количества зданий-производителей в вашей империи.

Эта особенность делает их потенциально самой опасной фракцией для долгих кампаний в мультиплеере, так как экономика кхемри не страдает от поражений и пирровых побед – они просто отстраивают новые бесплатные армии и продолжают свой неумолимый натиск, постепенно сминая любую оппозицию.

Это если не брать в расчёт наёмные отряды, которые могут *мгновенно* наниматься в любую армию, если они есть, и мгновенно же восстанавливаются после смерти за несколько ходов. Во многом особенности фракции даже поощряют подобный стиль игры, когда важнее убить врага, а не сохранить собственную армию (что весьма ощутимо может изменить мета-игру в мультиплеере), а именно...

...УМРИ, ПОДНИМИСЬ, ПОВТОРИ

Боевая особенность в рамках тактических сражений тоже благоприятствует такому стилю игры. Кости и плоть ваших солдат могут рассыпаться в прах, но их души вечно служат своему царю, и потому чем больше кхемри умирают в бою, тем... «лучше» они восстанавливаются из мёртвых. После гибели определённого числа юнитов все ваши войска в бою получают мощную регенерацию, и так трижды. На последнем, третьем, уровне этой пассивной способности вы также получаете возможность призвать бесплатных ушабти, которые сами по себе достаточно дорогие и болезненные для врага юниты.

Набор войск кхемри интересен стилистически (некросфинксы!) и достаточно разнообразен с точки зрения стратегии. Огромный набор дальнобойной пехоты и кавалерии, три типа суперъюнитов (против больших толп, против опасных единичных оппонентов и поддержка вашей армии

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ВСЕ ПРЕИМУЩЕСТВА нежити плюс позолота. С гарантией!

соответственно), а также удивительная для нежити мобильность. Сложностей оппонентам добавляет то, что наши некроегиптяне действительно нежить, а потому у них нет проблем с боевым духом, что только увеличивает ощутимую «нечестность» их армий.

Но это, разумеется, не всё. Как было сказано выше, кхемри не сражаются за Великий Вихрь. Их цель – собрать пять из девяти Книг Нагаша, изначально раскиданных по всему свету. Некоторые находятся в фиксированных поселениях, другие – у бродячих (и весьма сильных) армий. Обладание каждой из них даёт ощутимый фракционный бонус (например, девятая позволяет нанимать войска графов-вампиров, что впервые даёт нам армию со смешанными юнитами), и, разумеется, бонусы эти складываются. Цари гробниц тем самым делают жизнь других фракций в мультиплеере кампании ещё менее радостной, особенно учитывая, что им не нужны финансы на восстановление армий.

Однако самая, наверное, удивительная черта кхемри – они вынуждены торговать и собирать стратегические ресурсы. Да, впервые те нужны фракции для эффективного существования – и мы не говорим про бонусы для населения, мы говорим про то, что за стратегические ресурсы кхемри могут открывать новые наёмные армии, увеличивать лимит доступных армий и даже создавать предметы для генералов и властителей.

САМАЯ ПОЗОЛОЧЕННАЯ ФРАКЦИЯ В ИГРЕ

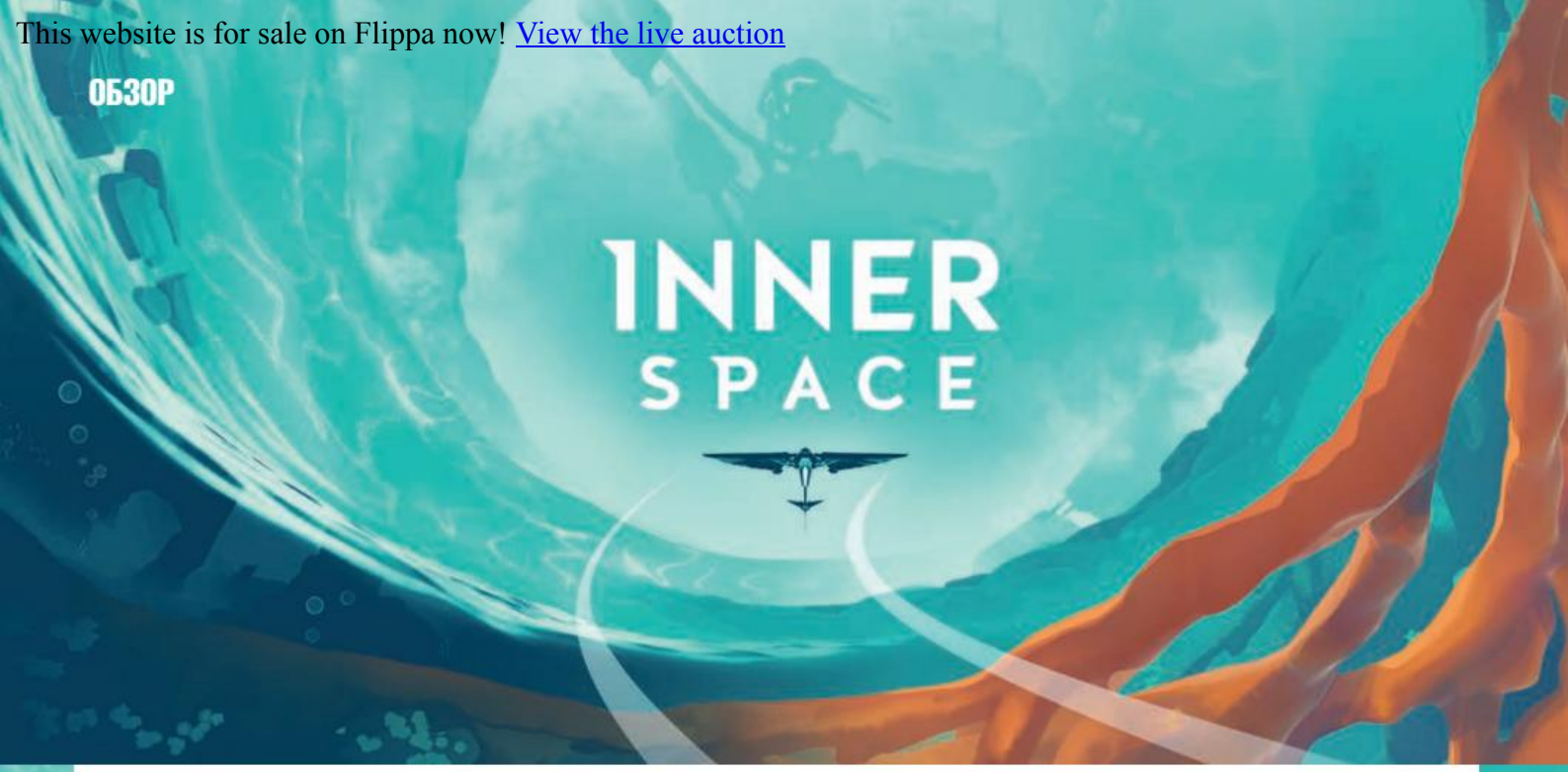
В итоге мы имеем фракцию, за которую страшно весело играть (и омерзительно неприятно играть *против* неё!), фракцию, обладающую неуязвимой экономикой, войсками и технологиями, способными противодействовать буквально всему (в том числе воздушному превосходству высших эльфов, которые больше не правят небесами), фракцию, наконец, не имеющую надобности сражаться за ключевые для остальных четырёх точки. То есть буквально все преимущества в игре в сумме – для новых участников бесконечной войны.

«Цари гробниц» – дополнение, замечательное и в одиночной кампании, и в мультиплеере. Огрехи, конечно, есть – среди них спорный (кому-то покажется скучным) сюжет и то, что самая сильная фракция в игре пока что может быть только куплена как DLC. Прибавьте вечные проблемы серии TW: откровенно аутичный ИИ, слабую дипломатию и то, что вампиров так и не убрали из пустыни.

■■■

Дополнение порадует фанатов серии и любителей **Warhammer: Fantasy Battle**, однако назвать его обязательным для ценителей, увы, сложно – слишком уж очевидным кажется преимущество от покупки. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



INNERSPACE

ВОЗДУХ, ВОДА И МЕДНЫЕ ТРУБЫ

ЕЛИЗАВЕТА ПОЛЯКОВА

InnerSpace – это дебютный инди-проект студии **PolyKnight Games**. Игра-мечта, которую придумали обычные друзья по колледжу, началась с кампании на **Kickstarter** и за три года разработки выросла в нечто поистине удивительное. Концепция с изучением мира довольно тривиальна – а вот сама реализация погружений в воду и полётов по лабиринтам отлично смотрится даже на фоне **Journey** и **ABZU**.

«ПЛАНЕТЫ, ВЫВЕРНУТЫЕ НАИЗНАНКУ» – именно так разработчики описывают свою Вселенную (Потерянный мир), сотканную из разных мини-миров

ГОЛОВОКРУЖИТЕЛЬНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

Начать стоит с того, что эта игра совершенно точно не для всех. Привыкнуть к летающему аппарату ох как непросто! И проблема тут даже не в самом управлении (с геймпадом проще), а в окружающем пространстве: оно не имеет ни «верха», ни «низа», а представляет из себя окружность, внутри которой мы с вами и находимся. Это и главный недостаток игры, и её же главная особенность, ведь лететь здесь можно практически в любом направлении, в любом положении… Ну, вы поняли.

Да, в первые минуты играть в InnerSpace физически больно, но стоит немного освоиться, и принципы маневрирования в пространстве становятся очевидны. Глаза привыкают фокусироваться на главном – а мир игры этого и вправду заслуживает.

ЗАТЕРЯННЫЕ В БЕЗДНЕ

Местная вселенная зиждется на энергии Ветра – сугубо абстрактной материи, которая здесь превратилась в физическую величину. Согласно легенде, некие Древние пытались покинуть Потерянный мир, сотворённый этой субстанцией, но потерпели неудачу: внезапно из ниоткуда появились титаны – и обрекли Древних на погибель. К счастью, Потерянный мир не был опустошён целиком. Реликвии былой цивилизации до сих пор ждут своего искателя на дне морском… И, конечно же, в воздушных потоках.

Именно добыча этих ценных ископаемых – вторая по важности задача, поставленная перед нами Археологом, разумной подводной лодкой, создавшей, собственно, и наш летательно-плавательный аппарат. Слишком сложно? Да, этот мир живёт по своим фантастическим законам, к которым, впрочем, можно быстро приспособиться.

А вот первостепенная цель другая: в финале путешествия нужно покинуть Потерянный мир. Но как уходить, не отыскав в окрестностях все странные блестяшки?

РАССЕКАЯ ВОЗДУХ

По ходу исследования «Сфер» нам повстречаются и те самые титаны. Но найти их и пробудить – это отдельная задачка, справиться с которой было бы намного проще, будь у Потерянного мира отчётливый горизонт. Да и цветовая гамма несколько осложняет его восприятие: она приятна глазу, но отличить воду от воздуха позволяет не всегда. Особенно сильно это мешает, когда приходится маневрировать между руин, оставшихся от древней цивилизации: всё просто сливается в однородную кашу.

Впрочем, этот фактор не убивает напрочь желание исследовать местные просторы, а в какой-то мере его даже усиливает: потеряв ориентацию, легче по-настоящему погрузиться в атмосферу неизведанно-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ОДНИ КОРПУСА ПОВЫШАЮТ СКОРОСТЬ летательно-плавательной машины, другие – манёвренность

РЕЛИКВИИ БЫВАЮТ ЦЕЛЬНЫМИ, а бывают разделены на несколько частей, раскиданных по одной локации

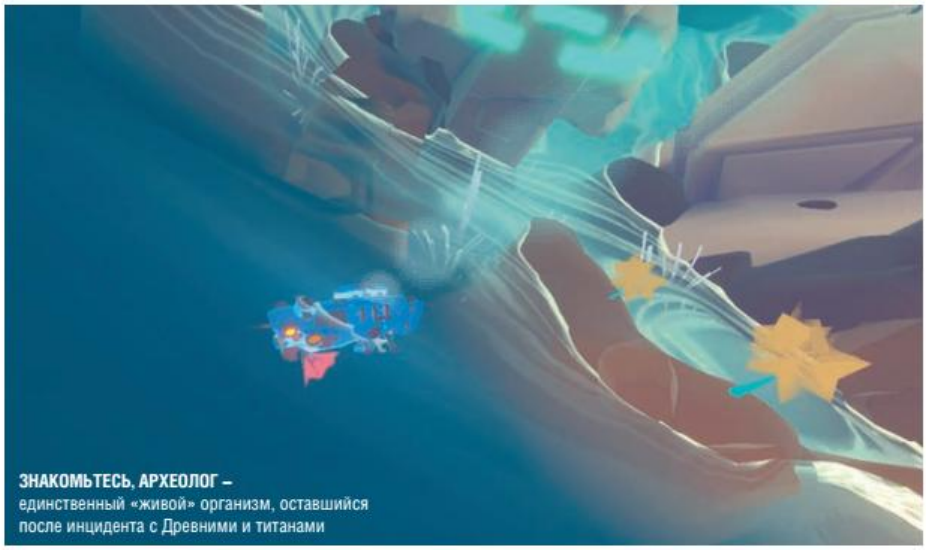
В «СФЕРАХ» ТУТ И ТАМ РАЗБРОСАНЫ ПУЗЫРИ, от которых очень удобно отталкиваться и лететь в нужном направлении. Но от приступов тошноты, преследующих в начале игры, они не спасут

го мира. Этому способствуют и медитативно-электронный саундтрек, и, разумеется, расслабленное чувство полёта, ощущения от которого потом ещё долго не забываются. К тому же к поиску реликвий побуждает и прокачка нашего аппарата.

■■■

Нежная с виду InnerSpace внутри оказалась не совсем такой, какой мы её себе представляли. И в чём-то это даже хорошо: реальной индивидуальности сейчас не хватает очень многим проектам, а InnerSpace её не занимать. Но и понравится она зато далеко не каждому: что к механике, что к управлению надо долго привыкать.

Что в остатке? В игре нет ни оригинальных головоломок, ни внятного сюжета, а удовольствие от полётов может испортить искривлённое окружающее пространство – и тем не менее к ней хочется возвращаться. Если не ради полётов, то хотя бы ради пустынно-мёртвого и в то же время живого Потерянного мира. ■



ЗНАКОМЬТЕСЬ, АРХЕОЛОГ – единственный «живой» организм, оставшийся после инцидента с Древними и титанами

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION

ТАКОЙ, КАКИМ И ДОЛЖЕН БЫТЬ ФАЙТИНГ

ЕВГЕНИЙ АССЕСЕРОВ

Street Fighter V вышла в 2016 году – без сюжетной кампании, с шестнадцатью бойцами-персонажами, отвратительным сетевым кодом и как всегда эталонной боевой системой. **Capcom** выпустили жутко сырой продукт, который подкармливали новым контентом очень уж малыми порциями. Репутацию великой серии файтингов издатели подорвали серьёзно. Но вышедшее 16 января обновление **Arcade Edition** добавило в игру всё то, что в ней должно было присутствовать на старте. Может, настало время вернуться?

СПАСИБО, ЧТО ЖИВОЙ

Главная новость в том, что владельцы базовой версии SFV обновятся до Arcade Edition бесплатно. В состав DLC вошли все персонажи из первого и второго игровых сезонов, а ещё разработчики добавили экстра-схватки, галерею и аркадный режим, а также немного поправили баланс. Бойцы, в свою очередь, получили второй набор спецприёмов V-Trigger, на который легко переключиться через меню.

Пятая номерная часть самого популярного файтинга в мире заиграла новыми красками, и особенно хорошо это видно в обновлённом интерфейсе. А открывающая катсцена не оставит равнодушным никого из фанатов.

ПРО РЕЖИМЫ

Новый «Аркадный режим» представляет собой «путешествие» по тридцатилетней истории франшизы. Перед бойцом лежат шесть основных кампаний, и каждая ведёт во времена аркадных залов. Теперь владельцы SFV могут поиграть в лучшие выпуски серии с соответствующим

ТАК ВЫГЛЯДИТ МЕНЮ кампаний в режиме Arcade Mode

КОНТРАТАКА в прыжке – простая уловка, которая всегда работает

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ПО МАСТЕРСТВУ Радужной Мики видно, что девушка фанатично тренируется каждый день

РЕМЕЙКИ локаций прошлых частей вызывают дежавю

классическим саундтреком и каноничными костюмами. Режим довольно хардкорный, а особенно трудно даются секретные боссы: с ними надо быть начеку, потому что они буквально предвидят все действия вашего виртуального воина. Даже с опытом игры в прошлые части серии расправляться с ними ох как непросто.

В конце каждого пути бойца награждают не сочным сюжетным роликом, а статичной картинкой. Всего таких изображений двести – они открываются при выполнении определённых условий и при неоднократном прохождении Arcade Mode. Хардкор во плоти.

Делиться достижениями можно в сети, так что любители похвастаться боевыми навыками не останутся без наград – но в остальном это дополнение не вызывает безумного восторга. Да, Arcade Mode и правда яркий и ностальгический, но его вторичность бросается в глаза. Просто эдакий экскурс по истории Street Fighter; нам же хотелось получить что-то более серьёзное.

Зато хорош командный режим – он предназначен для компании друзей и соревнования за одним экраном. Team Battle позволяет организовать локальный турнир с глубокой настройкой *всего* – от количества бойцов в командах (максимум 5 на 5) и до уровня здоровья, восстанавливаемого между битвами. Играть в таком формате долго не наскучит, ведь каждый раз можно менять условия состязаний.

Extra Battle Mode, в свою очередь, предоставляет искушённому игроку возможность подраться с виртуальными мастерами за игровую валюту. Биться с ними нелегко, но шансы сорвать куш или разжиться новым костюмом заставляют идти на риск и тратить честно заработанные внутриигровые банкноты.

ИГРЫ СЕРИИ Street Fighter всегда рисовались в мультяшном стиле, и пятая часть не исключение

ПОВЫШАЕМ НАВЫК

Боевая система в **Street Fighter V**, как и во всех предыдущих выпусках серии, близка к идеалу. Да, на её освоение придётся потратить немало времени, но оно того стоит. И хотя механика в пятой части стала попроще (больше не надо зажимать четыре-пять кнопок и одновременно крутить стики), тактико-стратегические элементы соответствуют традициям цикла.

Схватки в Arcade Edition ощущаются свежими благодаря новым «V-триггерам», которые герои могут применять после заполнения соответствующей шкалы. Каждый боец получил дополнительное умение: Рю, например, научился эффектно парировать атаки, Кэмми теперь может бросать противника, нанося ему серьёзный урон, а Кен буквально загорается и в огненном кураже сыплет чередой мощных ударов. Сказать, что V-Trigger II преобразовал и разнообразил игру, – всё равно что ничего не сказать.

Режим обучения тоже освежили и сделали интуитивно понятным: на тренировке можно отсмотреть каждый шаг и действие, чтобы проанализировать технику и наработать «гунфу». Ещё разработчики придумали систему цветовых координат – она помогает отслеживать и в дальнейшем понимать недостатки и преимущества всех действий. В общем, в Street Fighter V тренировки не менее важны, чем сами бои.

■■■

Благодаря обновлению Arcade Edition пятая Street Fighter наконец трансформировалась из пустой игры с великолепной боевой системой в полноценный файтинг. В ней всё ещё нестабильный сетевой код, да и картинка не лишена недостатков. Но в целом Capcom исправились и с обновлением выдали качественный продукт, который отлично подойдёт и для пары вечеров в компании друзей, и для хардкорных зарубов в мультиплеерных режимах. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ЖАНР Приключения **РАЗРАБОТЧИК** Bluepoint Games
ИЗДАТЕЛЬ Sony Interactive Entertainment **МУЛЬТИПЛЕЕР** Нет **ПЛАТФОРМА** PS4

SHADOW OF THE COLOSSUS

НЕСТАРЕЮЩИЙ ГИГАНТ

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

СЕРГЕЙ ЕПИШИН

Сложно писать об играх, которые уже были кем-то названы бессмертной классикой. Вышедшая в 2005 году **Shadow of the Colossus** поражала размерами гигантов и тем, как всё это вообще могло работать на **PlayStation 2**. В 2018 году, после громадных врагов из **God of War**, открытых миров **«Ведьмака»** и недавней **«Зельды»**, едва ли кто-то удивится такой игре, если взглянет на неё поверхностно. Но самое интересное, что ни одного вменяемого аналога SotC за тринадцать лет так и не вышло. И сейчас мы расскажем почему.

ВЫЙДУ УТРОМ В ПОЛЕ С КОНЁМ

Японский геймдизайнер Фумито Уэда не привык делать типичные игры. Каждый его проект дарит уникальный игровой опыт и рассказывает не менее необычную сказку. История Вандера не стала исключением. Игра встречает нас загадками прямо со вступительного ролика. Юноша везёт свою погибшую подругу через горы и поля в какой-то замок, где ему помогут её воскресить. Мы не будем углубляться в сюжет – если вы уже играли, то и без нас всё знаете, а если нет, лучше вам самим узнать и разобраться, что здесь к чему.

Вооружившись мечом и луком, оседлав нашу верную лошадь Агро, мы пускаемся в путь, навстречу первому колоссу. Нас встречает красочный мир, яркая палитра, трава, что колосится под копытами нашего скакуна. Если вы играли в HD-переиздание на PS3 или даже застали оригинал на PS2, то забудьте всё, что там видели. На PS4 проект выглядит потрясающе и совершенно по-новому. Чтобы вся эта красота не пропала даром, в Shadow of the Colossus даже добавили фоторежим.

А вот что никуда не делось, так это проблемы с навигацией в довольно обширном мире. Возможно, такая загвоздка возникла только у нас, но поездка к каждому новому колоссу была настоящей пыткой. Наш «компас» показывает направление, но от цели нас могут отделять горы, пропасти или даже разные ярусы, на которых может находиться гигант.

Сохранилась и пустота мира. Запретные земли, видимо, на то и запретные, что там никто не живёт. Лишь парят одинокие птицы да ящерицы проползают мимо героя. Мир Shadow of the Colossus не похож на типичные открытые миры игр текущего поколения. В близкой по духу **Horizon Zero Dawn** мир хоть и был пустоват, но в нём всё равно кипела жизнь. А тут по пути к новой цели игрока не сопровождает даже музыка, лишь стук копыт и шуршание травы.

Но потом мы добираемся до колоссов, и начинается самое интересное.

Я УБИВАЮ ВЕЛИКАНОВ

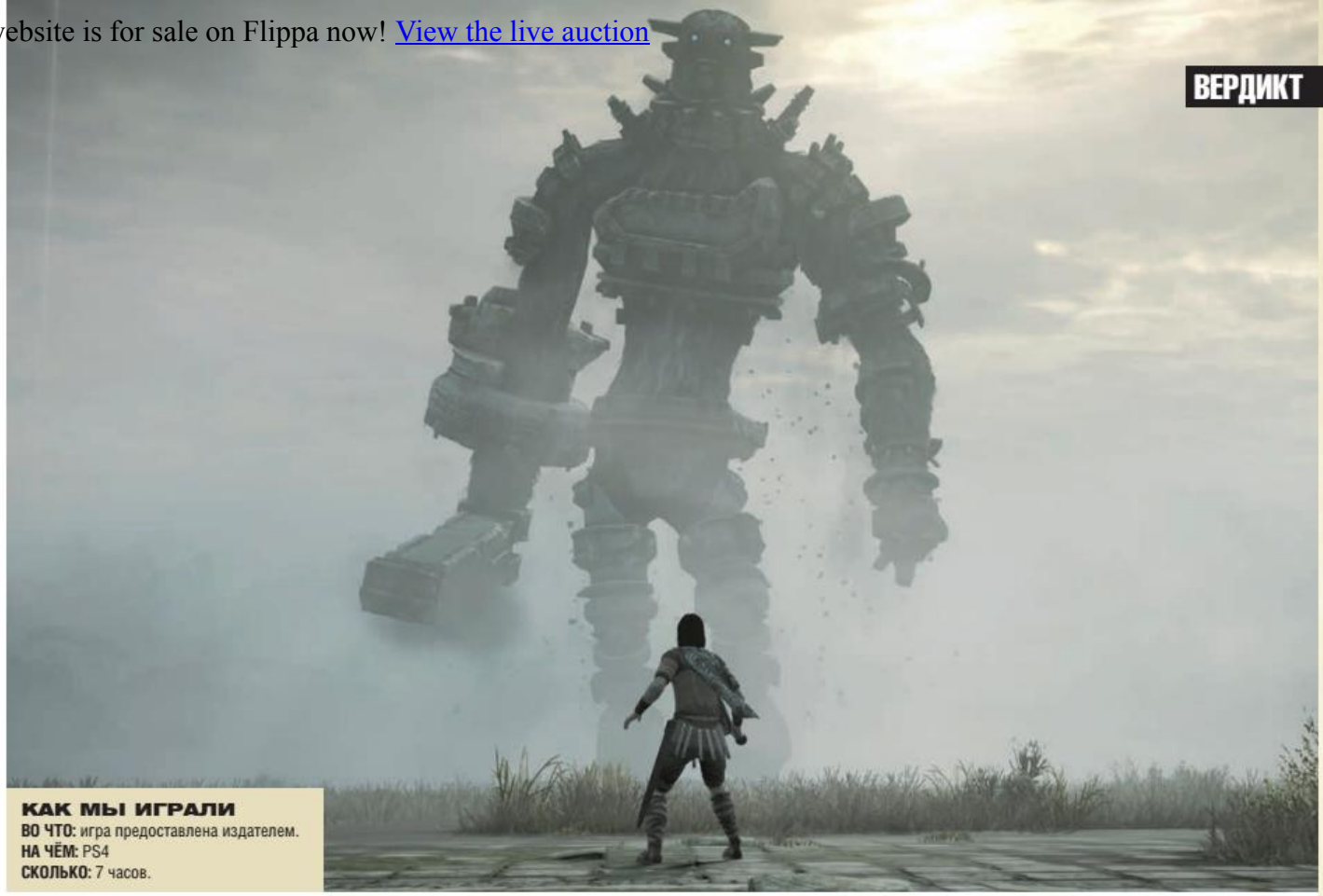
Как и прежде, враги поражают своими габаритами. Большая часть чудищ – это громадины размером с дом. И наконец-то настал тот момент, когда железо консоли может вытянуть все детали на том уровне, на каком разработчики хотели ещё в 2005-м, но тогда частота кадров могла упасть до 15 fps, и играть становилось... хм... проблематично.

Так вот, забудьте об этом. Теперь игра работает идеально. Шерсть, за которую герою нужно цепляться, колышется на ветру, все костяные или каменные наросты проработаны до каждой шероховатости. Картинка чёткая, а движения плавные и живые.

Но, увы, мы пришли не любоваться на колосса, а убивать его, иначе здешние духи не вернут жизнь нашей возлюбленной. Тут всё как тринадцать лет назад – карабкаемся на громилу, ищем слабое место, вонзаем туда наш магический клинок несколько

О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Переведены субтитры и меню.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра предоставлена издателем.
НА ЧЁМ: PS4
СКОЛЬКО: 7 часов.

СРАЖЕНИЕ с этим колоссом пройдёт в одном из самых красивых мест игры

ОТ ЛОКАЦИЙ в переиздании прямо дух захватывает

раз, и готово. После победы над исполином его бездыханное тело падает, сотрясая землю. Но мы не слышим победной музыки. Играет печальная мелодия, которая вызывает неподдельное сожаление о содеянном. Однако у нас нет времени об этом задумываться, ведь мы уже телепортировались в замок, и голос говорит нам, где находится следующая цель.

КТО ДЁРГАЕТ ГЕРОЯ ЗА НИТОЧКИ?

Управление в новой версии тоже улучшили. Теперь игра кажется не гостьей из прошлого десятилетия, а вполне современным проектом. При этом есть возможность выбрать один из четырёх видов раскладки – две классические и две новые. На любой вкус.

Отдельно хочется упомянуть подсказки, хотя они были и раньше. Если вы долго бегаете вокруг колосса, голос, который вы раньше слышали только в храме, разъясняет вам, что надо делать. Вроде и пытается делать это осторожно, чтобы не испортить впечатление от разгадывания, но минимум один раз всё-таки выдаёт всю тактику с одним очень оригинальным колоссом.

Интерфейс героя тоже осовременили. Выносливость стала жёлтым кругом, который прокачивается по ходу игры, а когда она начинает иссякать, включается тиканье, не позволяющее пропустить этот опасный момент, если вы верхом на колоссе. Индикатор оружия теперь не постоянно висит в правом углу, а появляется лишь на момент переключения. В остальное время мы сами видим, что в руках у героя.

■■■

За последние десять лет так и не появилось ничего вправду похожего на Shadow of the Colossus. Меланхоличный открытый мир, где игрока никто не направляет и никто не встречает. Огромные колоссы, к каждому из которых нужно найти подход: кто-то подпирает облака своей макушкой, кто-то почти всё время проводит в воздухе, а кто-то, наоборот, под водой...

В конце концов, сюжет и стиль Фумито Уэды видны невооружённым глазом. Так сейчас уже не делают, ведь Shadow of the Colossus не играет сама в себя, она бросает игроку вызов. Герой Вандер или злодей? Что ждёт девушку Моно после выполнения условий, поставленных местным духом Дормином? Решившись пройти игру, ответы на эти вопросы вы запомните навсегда. И они будут отнюдь не однозначными. ■

ПОРАДОВАЛО:
– в хорошую игру из прошлого можно сыграть на современной консоли
– отлично переработанная графика
– усовершенствованное управление

ОГОРЧИЛО:
– всё ещё есть глюки
– навигация всё так же неинтуитивна

ВЕРДИКТ
Если вы никогда не играли в Shadow of the Colossus, то с ходу советовать её не возьмёмся. Это игра из прошлого десятилетия, которая не будет вести вас за ручку и развлекать. Но если вы любите испытания, любите проверить свою наблюдательность, вам обязательно стоит поиграть в этот хит.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ДЕСЯТЬ ФАКТОВ ОБО МНЕ

- По образованию я инженер по охране окружающей среды. Поэтому я имею полное право заявлять: «Trust me, I'm engineer!»
- Я люблю готовить. Если я не занимаюсь крафтом, значит, я почти наверняка что-то готовлю.
- Три с лишним года назад я пошла в тренажёрный зал ради того, чтобы подготовиться к воплощению образа Алекстразы. Образ давно отыгран, а вот зал остался со мной до сих пор.
- Я очень люблю животных. Причём всех – начиная от миленьких и пушистых и заканчивая чешуйчатыми и холодными.
- В детстве все мечтали о сове из Хогвартса. Я мечтала, что ко мне придёт чёрная кошка с полумесяцем на лбу.
- В обычной жизни я довольно небрежно отношусь к своему внешнему виду. В косплее же не могу позволить себе выйти в зал без должного макияжа и не «при параде».
- Я неисправимый жаворонок. Поэтому утро у меня всегда доброе, а кофе – не эликсир жизни, а лакомство!
- Я верю в Деда Мороза, Фею-крёстную и волшебника в голубом вертолёте. Потому что могу стать ими сама.
- Я левша, и многие считают, что именно в этом истоки моей творческой натуры. Вовсе нет, это у меня от мамы.
- Моя мама увлекалась аниме ещё до того, как это стало мейнстримом. К тому времени, как я увидела своё первое аниме (а им оказалась «Сейлор Мун»), она была уже не понаслышке знакома с творчеством Миядзаки.

ЛЕЙСАН «ЛЕССА» САЙФУЛЛИНА

TRUST ME, I'M ENGINEER!

АЛЕКСАНДР СТРЕПЕТИЛОВ

Привет! Ты занимаешься косплеем уже несколько лет. Расскажи, с чего всё началось, что послужило первым стимулом?

Привет! Да, я «в косплее» уже около десяти лет. Началось всё как-то неожиданно – мои новые знакомые из аниме-клуба, в который я вступила в 2007 году, предложили мне скосплеить Розу Томас из «Стального алхимика». Костюм был собран, в буквальном смысле, из содержимого шкафа: в ход пошли мамина юбка, кофта, подходящая обувь и сделанные из атласных лент накладные пряди.

Образ неожиданно мне очень подошёл, я до сих пор считаю его очень удачным... и-и-и-и, пошло-поехало!

Кто занимается костюмами? Дизайном, пошивом и крафтом?

Раньше костюмами занималась мама: она и шила, и крафтила, и конструировала. А я только помогала ей: что-то сметывала, распарывала и т.д. Я отчего-то боялась делать что-то сама. Думала, что сделаю только хуже или вовсе испорчу.

С 2014 года ситуация поменялась. Я поставила себе цель научиться крафтить и шить и стала не только принимать полноценное участие в создании костюмов, но и многое делать самостоятельно. Последний свой образ (Морто из игры Jade Dynasty) я на 80% создавала в одиночку.

Сейчас у нас с мамой творческий дуэт: мы обе и шьём, и крафтим. Просто что-то

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

Фотограф: Dzeta. Образ: Морго (Jade Dynasty)

Фотограф: Dzeta. Образ: Чародейка Ли-Мин (Diablo III)

лучше получается у меня, а в чём-то – например, в покрасе – безусловный лидер она. Мама также помогает мне с гримом.

Вот это да, и как мама относится к твоему хобби? Не планирует тоже воплотить кого-нибудь?

Мама целиком и полностью его разделяет и с большим энтузиазмом участвует во всех моих проектах. Её решение становится для меня определяющим при выборе нового образа. А ещё она – мастер на все руки и мой незаменимый помощник на всех мероприятиях. Без неё меня как косплеера просто бы не было!

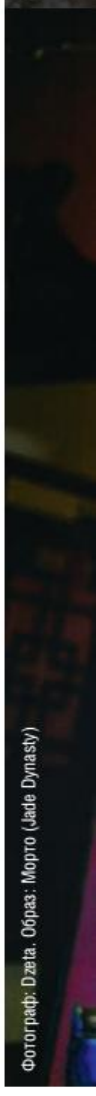
Нет, она любит создавать образы, а не отыгрывать их. Хотя предложения от окружающих поступали, и не раз!

Фотограф: Dzeta. Образ: Infighter (Lost Ark Online)

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

Фотограф: Dzeta. Образ: Infighter (Lost Ark Online)

Фотограф: Dzeta. Образ: Чародейка Ли-Мин (Diablo III)

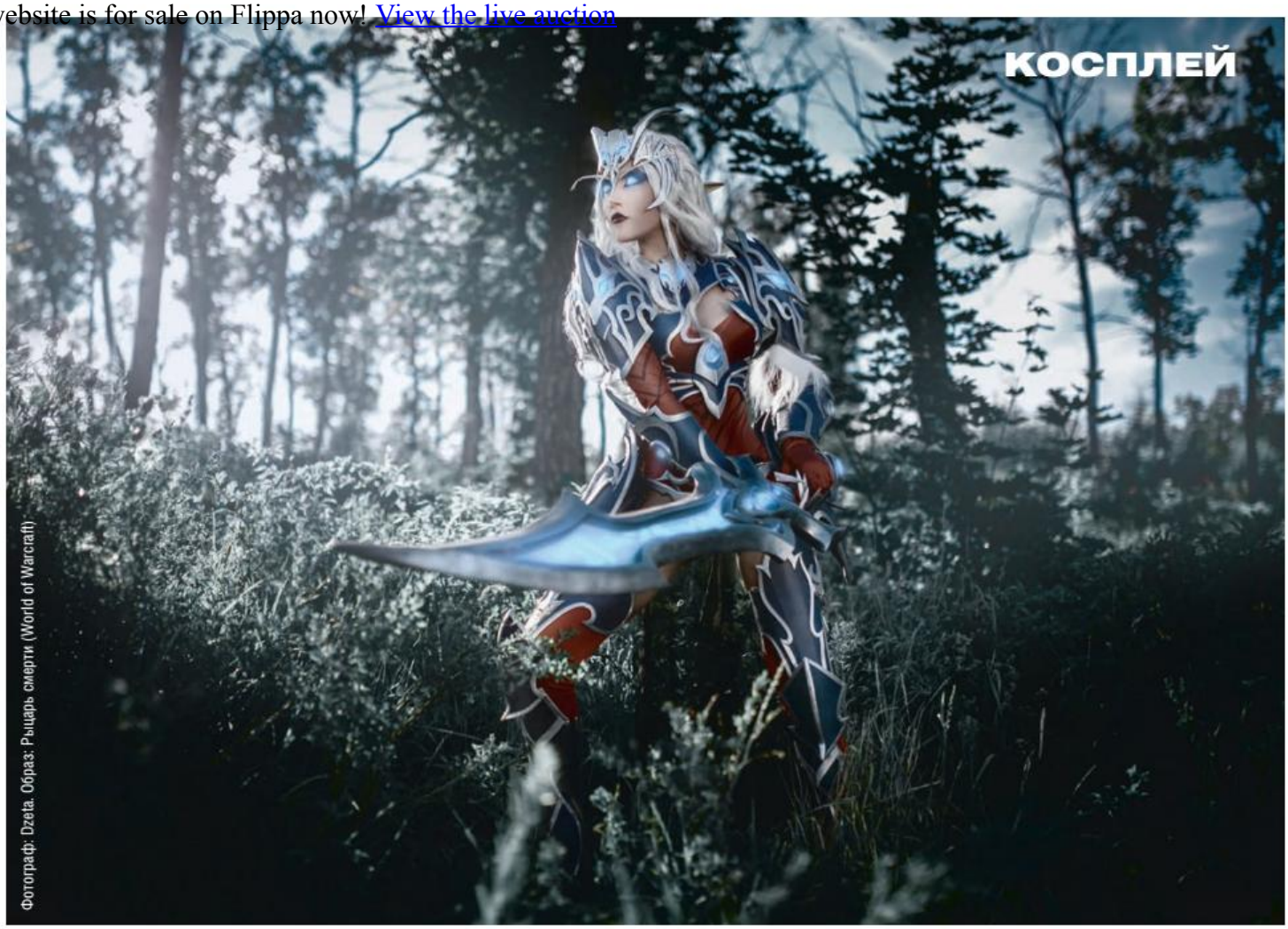


Фотограф: Dzeta. Образ: Морто (Jade Dynasty)

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



Фотограф: Dzeta. Образ: Рыцарь смерти (World of Warcraft)

Фотограф: Dzeta. Образ: Морго (Jade Dynasty)

Фотограф: Dzeta. Образ: Infighter (Lost Ark Online)

У тебя много сетов на природе. Почему? Расскажи, как появляется мысль снять подобный материал? Кто предлагает идею, ты или фотограф?

Я люблю фотографироваться вне студий. По-моему, фотосессии на свежем воздухе или на территории антуражной локации (того же кафе в шотландском стиле) имеют неоспоримое преимущество над студийными. Как правило, идея исходит из мира, где обитает персонаж, из каких-то ключевых моментов его истории, особенностей профессии и характера.

Пока я набиралась опыта, основная идея исходила от фотографа. Сейчас я стараюсь по максимуму проявлять инициативу, предлагать сюжеты и локации, но всегда опираюсь на мнение фотографа, с которым постоянно работаю последнее время. Я доверяю её вкусу целиком и полностью.

Почти все твои образы – это героини ролевых игр, как одиночных, так и мультиплеерных. Часто играешь в видеоигры? Как вообще относишься к ним, следишь за новинками?

Раньше я была заядлым игроком, настоящим завсегдатаем онлайновых проектов типа Aion, TERA, Blade and Soul и т. д. А сейчас у меня просто нет на них времени! Слишком много интересных дел здесь, в реальном мире, чтобы тратить время на игры.

Но в них я по-прежнему заинтересована, в том числе и благодаря тому, что образы из видеоигр – как одиночных, так и мультиплеерных – часто весьма интересны: и внешне, и по характеру, и по истории. Скажем так, теперь я выступаю сторонним наблюдателем и ищу в играх вдохновение для новых образов.

У тебя есть чародейка Ли-Мин из Diablo III и драконесса Алекстраза из World of Warcraft. А где же какая-нибудь Трейсер или Вдова из Overwatch?! Это ведь крайне популярные образы, да ещё и от Blizzard.

Ох, знали бы вы, кого мне только не предлагали сделать из Overwatch! И Трейсер, и Вдову, и Мерси, и Фару... меня останавливает несколько факторов: слишком популярно, слишком, как ни странно, просто, и, как мне кажется, я не подхожу типажом ни под одну из героинь. А ещё маме скучно заниматься этими персонажами! И это очень важный фактор, кроме шуток.

Но кроме Алекстразы и чародейки я успела сделать рыцаря смерти расы эльфов крови и в данный момент начала работу над новым образом от Blizzard, с которым дебютирую весной.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

Фотограф: Alice Liddell. Образ: Морто (Jade Dynasty)

Фотограф: Dzeta. Образ: Рыцарь смерти (World of Warcraft)

А что за вселенная, если не секрет?

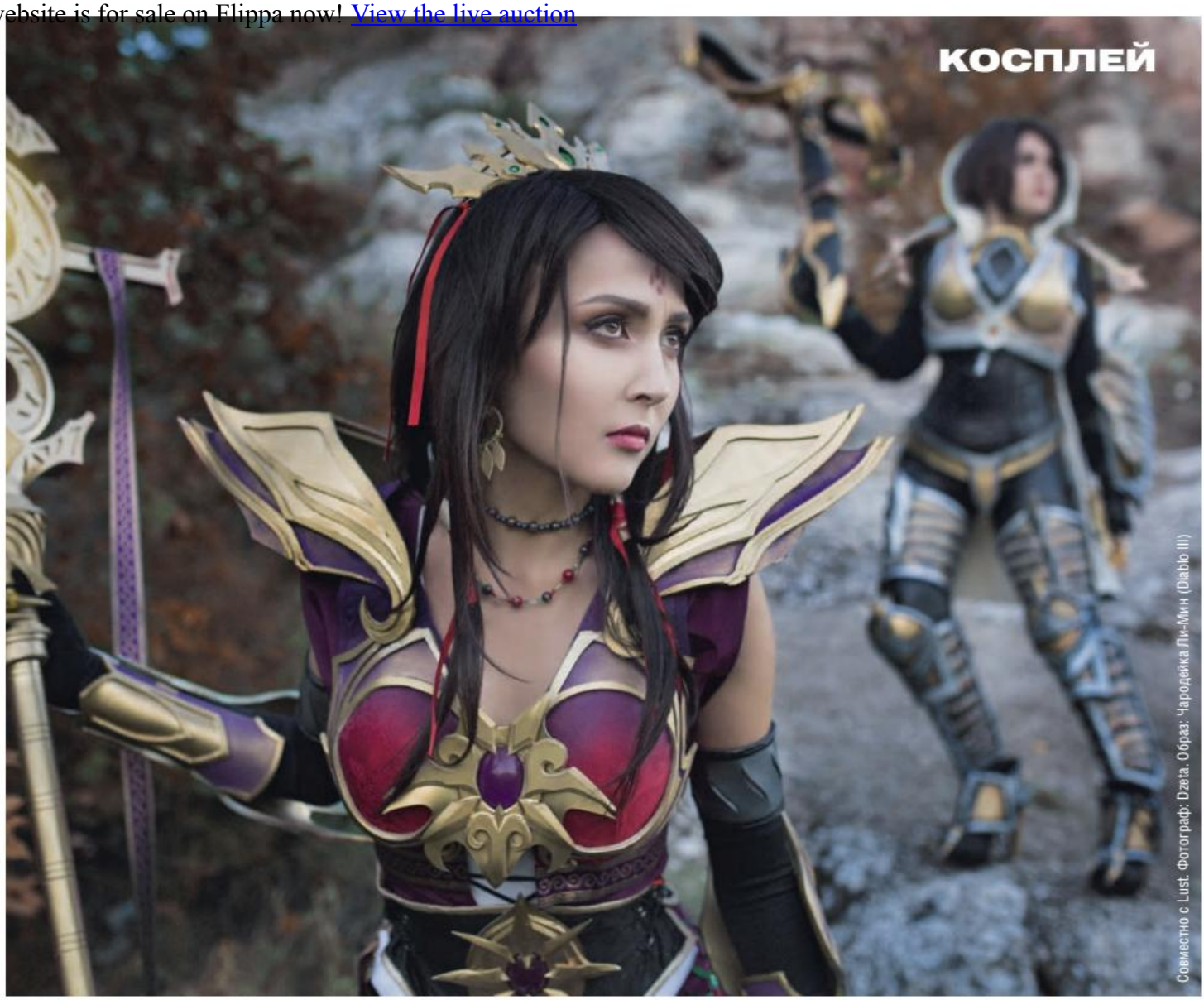
По игре Heroes of the Storm, но персонаж родом из мира Warcraft.

Какие ещё произведения – необязательно игры – тебя вдохновляют? Кого бы ещё хотелось воплотить?

Меня безумно вдохновляют комиксы, особенно из вселенной DC, фантастика и фэнтези, космооперы, стимпанк и киберпанк. А также мифология: божественные создания и мифические существа. Моя любимая вселенная – это мир «Волкодава» из цикла книг Марии Семёновой, однако я не уверена, что смогла бы воплотить в жизнь её персонажей так, как они того заслуживают. Из мифических существ мне всегда были интересны кентавры, музы и «очеловеченные» образы созвездий и стихий.

Я хотела бы воплотить Женщину-кошку или Чудо-женщину, мне безумно интересна Сара Пеззини и её Клинок ведьм, а также я без ума от Байонетты. Недавно мне предложили сделать новую Лару, и, хотя я отказалась, потом я присмотрелась к образу и поняла, что, быть может, сумела бы воплотить её вполне достойно. В таких случаях меня всегда останавливают сомнения в том, подхожу ли я персонажу. Соответствие типажу для меня очень важный фактор.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



Фотограф: Alice Liddell. Образ: Морто (Jade Dynasty)

Совместно с Lust. Фотограф: Dzeta. Образ: Чародейка Ли-Мин (Diablo III)

Ты посещаешь мероприятия в качестве косплеера. Расскажи, тебе больше по душе «статика», когда надо фотографироваться, или «динамика», то есть работа на фестивалях и мероприятиях?

Я люблю «динамику». Мне нравится не только фотографироваться с гостями мероприятия, но и участвовать в каких-то активностях: всевозможных квестах, конкурсах и флэшмобах. Я обожаю работать с залом и публикой, выходить на сцену и играть на ней.

А были какие-нибудь курьёзные или забавные случаи?

Таких случаев на каждом мероприятии наберётся с десяток. Большинство из них связаны с моим плохим зрением или с тем, что зрители просто не знают моего персонажа.

На последнем мероприятии («Молочная страна» в моем городе, Уфе) ко мне подошла женщина и спросила: «А вы Малефисента?» И, даже не дослушав моих объяснений, что это совсем другой персонаж, представила меня подошедшим к ней спутникам как злую колдунью из «Спящей красавицы».

А кем ты в итоге была?

Как раз Морто из Jade Dynasty.

Существует мнение, что девушке достаточно натянуть «бронелифчик», чтобы называться косплеером. Что ты об этом думаешь?

Этот расхожий стереотип меня удручает, поскольку многие люди просто-напросто берут его на вооружение и пытаются найти эротизм даже там, где им и не пахнет. Очень утомляет и раздражает читать постоянные шуточки про грудь и то, что ниже пояса, под любым фото, где эта тема раскрывается хотя бы на полпикселя!

Тебе не кажется, что косплей выродится в фэнтезийную эротику?

Не думаю, но иногда становится неприятно, когда эротику используют для «раскрутки» образа или попытки показать себя крутым косплеером. Косплей многогранен и не лишен даже этого аспекта, но не стоит акцентировать внимание только на эротике – это очень ограниченно, пошло и глупо!

Какие у тебя планы на будущее? Не было ли мысли когда-нибудь монетизировать своё хобби?

Развиваться. Расти как швея, как крафтер. Учиться новому, в том числе и основам макияжа, укладке париков, работе с подсветкой и новыми материалами типа ворблы, даблфлекса, литьевого пластика и эпоксидки. Повышать свои навыки фотомодели, учиться актёрскому мастерству. Двигаться вперёд – и получать максимальное удовольствие от этого замечательного процесса.

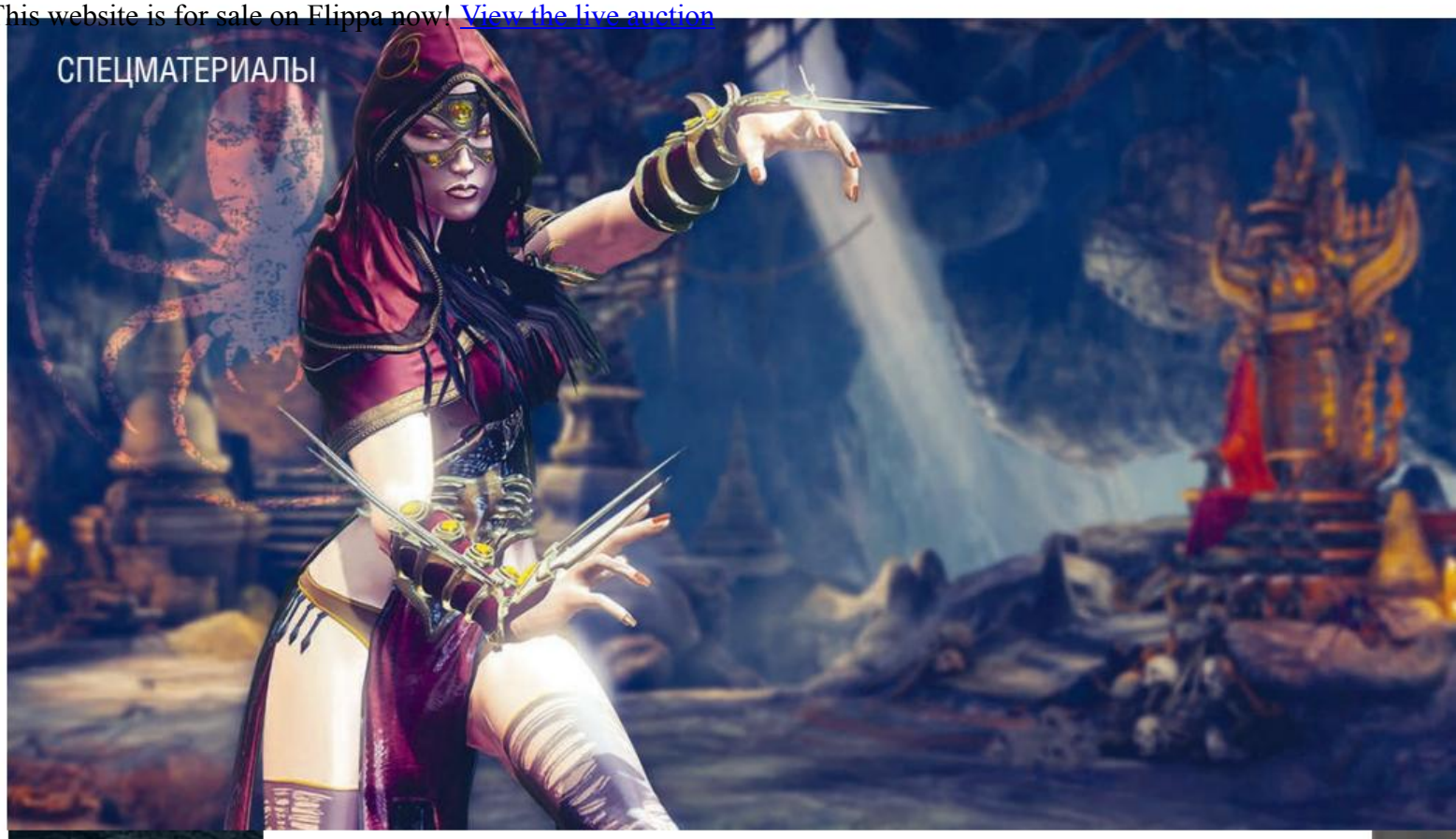
Ну, я частично монетизировала своё хобби – продаю старые костюмы, – но конкретной цели зарабатывать на нём у меня нет. Ведь зарабатывать – значит, работать. Хобби перестаёт быть хобби, если станет источником заработка. Я не хочу превращать косплей в работу. Мне нравится, что я могу заниматься этим сколько хочу, когда захочу и в темпе, удобном лично мне. Работа такой свободы не предполагает.

И напоследок – поделись советом для начинающих косплееров, которые читают наш журнал.

Не бойтесь пробовать, не страшитесь экспериментировать. Верьте в себя и свои силы и... всегда сохраняйте эскизы и выкройки до конца создания образа! А то мало ли что.

А ещё делайте то, что любите, и любите то, что делаете. И тогда у вас всё получится. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



СПОРТСМЕНКИ, КОСТОЛОМКИ И ПРОСТО КРАСАВИЦЫ

ТОП-10 ЛЕГЕНДАРНЫХ ДЕВУШЕК-БОЙЦОВ

ИЛЬЯ МОРОЗОВ

Файтинги никогда не выйдут из моды, и тому есть множество подтверждений. Игры, в которых героинь когда-то можно было пересчитать по пальцам одной руки, в наши дни радуют всё более обширным «цветником». К очередному Международному женскому дню мы решили отдать должное воительницам, в свое время проторившим дорожку другим или заметно повлиявшим на жанр в целом.

10. И-НО – GUILTY GEAR

Серия **Guilty Gear** всегда славилась огромным количеством пестрых, а подчас и странноватых героев. Много среди них и девушек, однако именно «ведьмочка с гитарой» И-Но по праву считается одной из самых загадочных. Мы почти ничего не знаем о ее прошлом – в **Guilty Gear** XX, например, ее профиль заполнен исключительно повторяющимся словом «НЕИЗВЕСТНО!». А вот если судить по поступкам, то И-Но – настоящая роковая красотка, воплощение женственности и коварства.

Несмотря на изящество и утонченность, И-Но – бессовестная садистка и манипуляторша. Она обожает плести интриги, стравливать других между собой и вообще действовать из теней – недаром впервые она появилась в серии в роли одного из боссов. И-Но всегда рада помучить других, грубо разговаривает и сыплет пошлыми шутками – частенько в виде двусмысленных музыкальных отсылок, что придает персонажу особый шарм.

Да и способностями барышня не обделена: умеет путешествовать во времени, изменять и поглощать воспоминания и даже менять реальность. А ее верная боевая подруга – электрогитара по имени Марлен – помогает атаковать врагов как физически, так и магией. Более того, полную силу И-Но, судя по всему, мы еще даже не видели. Ну и как могла столь милая злодейка не попасть в наш топ?

9. ЧЕРНАЯ ОРХИДЕЯ – KILLER INSTINCT

Много лет назад Черная Орхидея стала одним из секс-символов эпохи Super Nintendo. Во времена, когда девушки в файтингах еще не превратились в фигуристых поп-идолов, шпионка, проникшая на кровавый турнир в поисках компромата на корпорацию зла «Ультратек», взбудоражила умы подростков по всему миру. Да и конкуренции у Орхидеи не было: она ока-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

залась единственной представительницей прекрасного пола в первой Killer Instinct.

В 1994 году она выглядела как ходячее клише: пышногрудая худощавая азиатка в купальнике и на высоких каблуках. Прекрасно понимая, для чего в игре такая героиня, разработчики оторвались и на ее расправах, одна из которых стала легендарной: Орхидея широко распахивала перед поверженными противниками свое одеяние (разумеется, повернувшись к игроку спиной), от чего бедолаг тут же хватал кондрашка. К счастью, в Killer Instinct 2013 года она заметно преобразилась.

Орхидея стала заметно мускулистее, на смену зеленой тряпочке пришло некое подобие военной брони, на голове – очки ночного видения. В общем, теперь она действительно походит на закаленного солдата, а не на цветочек посреди рек крови. И удивительное дело – при этом она вовсе не утратила своей привлекательности, а электрические дубинки в руках выглядят как настоящее оружие, по сравнению с дискотечными неоновыми палочками, что были раньше. Поэтому смело вручаем ей приз в номинации «Работа над собой».

8. АЙВИ – SOULCALIBUR

Достаточно одного взгляда на Изабеллу «Айви» Валентайн, чтобы понять, чем она заслужила любовь фанатов. Даже шутка про «у нее есть два главных достоинства» тут не сработает – достоинств много, и все они на виду. Начав как один из бойцов в файтинге SoulCalibur, со временем она превратилась в визитную карточку серии, и особого секрета тут нет – ну очень же крутой меч-хлыст!

Между тем история Изабеллы трагична. Она жила в богатой лондонской семье, граф и графиня Валентайн были заботливыми и любящими родителями, а будущее не предвещало ничего дурного... пока граф не рехнулся в погоне за неким «Ключом» к вечной молодости. К моменту его смерти семья разорилась, а после скончалась и графиня. Удочеренной, как потом выяснилось, Изабелле не оставалось ничего иного, кроме как мстить за отца. «Ключом» же оказался Клинок Душ – краеугольный камень всех конфликтов в SoulCalibur.

Пойдя по стопам отца, уже взрослая Изабелла постигла премудрости алхимии и создала уникальное оружие, способное менять форму. Оставалась мелочь – вдохнуть в него жизнь. Увы, алхимия оказалась бессильна, и девушка прибегла к магии, призвав непонятное нечто. Когда ритуал закончился, меч-хлыст обрел собственную волю, и Изабелла нарекла его Клинок-плющ («Айви»). С этого и началось приключение столь известной героини файтингов.

7. МЭЙ ШИРАНУИ – KING OF FIGHTERS, FATAL FURY

Даже если вы никогда не слышали о сериях Fatal Fury и The King of Fighters, то наверняка хотя бы раз натыкались на изображение Мэй Ширануи – ниндзя в откровенных платьях заработала такую бешеную популярность, что прославилась далеко за пределами игр-прародительниц. Как и многие в этом топе, Мэй стала первой девушкой-бойцом в серии файтингов – в этот раз в Fatal Fury 2, вышедшей в 1992 году. Ширануи всегда расслаблена, полна энтузиазма и задора, обаятельна, игрива и обожает фривольно одеваться.

Поэтому неудивительно, что уже на протяжении четверти века Мэй стабильно занимает первые строчки всевозможных рейтингов самых сексуальных героев. Она оказалась сама по себе феноменом и во многом повлияла на культуру видеоигр. Так, Мэй стала первым персонажем, чья грудь анимирована отдельно от тела, – «фишка», без которой не обходится сегодня ни один файтинг, да и не только.

К сегодняшнему дню Мэй попала уже в десятки игр: несколько MOBA (даже в китайскую версию **League of Legends**), визуальные новеллы, MMORPG, симуляторы свиданий, тактические RPG, карточные игры, рельсовый шутер, бессчетные мобильные проекты, танцевальная аркада – всего и не перечислить! Это не говоря о фильмах, аниме, манге, книгах и огромном количестве сувенирной продукции. Мэй стала лицом и талисманом студии SNK, а сотни поклонниц выбирают именно ее наряды для косплея. Можно долго спорить о том, заслуживает ли эта «грудастая кукла» такой известности, но глупо отрицать, что она оставила заметный след в индустрии.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

5. КАММИ – STREET FIGHTER

Мускулистая блондинка с голубыми глазами, шрамом на левой щеке и двумя хвостиками, предпочитающая откровенные наряды камуфляжной расцветки, Камми Уайт по праву считается вторым по узнаваемости женским лицом Street Fighter (а заодно и исторически второй девушкой в серии).

Несмотря на явную «фансервисность» героини, любому понятно с первого взгляда – это настоящий боец. Некогда наемная убийца, работавшая на преступный синдикат «Шадалу», сегодня Камми – один из лучших оперативников британской секретной службы МИ-6.

Со времен дебюта в **Street Fighter 2** она успела отправиться на гастроли во многие спин-оффы – например, в **X-Men vs. Street Fighter**, где доказала, что даже суперспособности мутантов «Марвел» ей нипочем. Поэтому сегодня вообще сложно представить серию без Камми, а значит, она достойна места в этом топе.

6. КИТАНА – MORTAL KOMBAT

Впервые появившись в **Mortal Kombat 2** в 1993 году, принцесса Китана и ее «сестра» Милина стали единственными героинями во второй «Смертельной битве». Новенькие сразу же приглянулись публике колоритными костюмами и приятными формами. Занимательно, что в игре была еще одна, секретная, героиня – Джейд, а роли всех троих исполнила актриса и спортсменка Каталина Замиар.

На вид и не скажешь, но в современной хронологии возраст Китаны – более десяти тысяч лет, так что «старушка» неплохо сохранилась. Жизнь ее все эти века была непростой: главный злодей Mortal Kombat Шао Кан убил ее отца – короля Эдении, а его вдову Синдел взял в жены, заодно удочерив юную принцессу. Китане пришлось долгие годы тренироваться в искусстве боя и выполнять поручения демонического отчима... пока она не узнала всю правду о судьбе отца и не стала заклятым врагом императора Внешнего Мира.

И эта барышня очень даже может за себя постоять! Ее острые, как бритва, стальные веера покромсали на куски не один десяток врагов, а благодаря лидерским навыкам Китана подняла восстание против Шао Кана и освободила родное королевство от его гнета. Оттого уже много лет эта воительница остается одним из самых узнаваемых и любимых бойцов в серии Mortal Kombat.

4. НИНА УИЛЬЯМС – TEKKEN

С тех пор как хладнокровная ирландская наемница Нина Уильямс дебютировала в первой части Tekken, ни одна игра в серии не обходится без ее участия. Более того, любовь поклонников к ней была так велика, что в 2005 году Нина стала звездой собственного сольного проекта – экшен-приключения **Death by Degrees** на PlayStation 2.

Причина популярности проста – голубоглазая блондинка (обычно в обтягивающем костюме из спандекса) хладнокровна, не бросает слов на ветер и всегда готова к новым испытаниям. Да и как иначе? Ее отец, боец Ирландской республиканской армии, научил дочурку быстро и эффективно «убирать» любую цель. Мама, чемпионка Великобритании по айкидо, натренировала в самообороне. Немудрено, что у таких родителей

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

выросла наемная убийца мирового масштаба... и просто легендарная героиня файтингов.

3. СОНЯ БЛЭЙД – MORTAL KOMBAT

Сейчас это может показаться смешным, но любимица публики и единственная девушка в первой части Mortal Kombat Соня Блэйд могла и не появиться на свет. В студии **Midway** тогда полностью сосредоточилась на бойцах-мужчинах, а решение добавить в игру хоть одну даму было принято на достаточно поздней стадии разработки. И как же хорошо, что оно всё-таки было принято!

Офицер спецслужб США, Соня долгое время преследовала рецидивиста Кано, убившего ее напарника. В погоне за преступником бесстрашная правоохранительница с головой окунулась в мир «Смертельной битвы», ведь закон превыше всего. Даже не будучи официально приглашенной на турнир и вообще единственная девушка там, мисс Блэйд выступила на равных с лучшими бойцами из разных миров.

И ее заслуги были оценены по достоинству: в **Mortal Kombat X** Соня Блэйд уже генерал, командующий спецвойсками всей Земли – Агентством по расследованию деятельности внешних миров. Именно эта женщина оберегает остатки человечества от вторжений извне. Да и в мире файтингов она легенда.

2. ЧУДО-ЖЕНЩИНА – INJUSTICE 2

Хотя Чудо-женщина еще новичок в файтингах, кажется, будто она рождена для этого жанра. Принцесса острова амазонок Фемискира с детства росла как воительница, проводя бесчисленные дни в тренировках. Диана вполне способна потягаться с самим Суперменом в рукопашном бою, может отражать наручами пули или мигом скрутить противника своим магическим лассо.

При этом характер у нее строгий, но справедливый – проведя почти всю жизнь в изоляции, Диана не всегда может понять и адекватно среагировать на все особенности современной жизни, что порой ставит ее в курьезные ситуации. Но, когда под угрозой оказываются жизни мирных людей или друзей самой амазонки, лучшего боевого товарища не найти. Чудо-женщина изо всех сил будет защищать все светлое в мире, чего бы ей это ни стоило.

Приятно, что она наконец-то выходит из тени: Лиге справедливости частенько не хватает женской руки (или тумака), поэтому присутствие сильной героини не повредит. Амазонка стала отличным дополнением к ростеру бойцов Injustice 2, да и её сольный фильм получился отличным. И пусть ее коллеги по жанру более именитые в своих сериях, мало кто из них сможет поспорить с огромным наследием DC Comics. Добро пожаловать в ряды бойцов, Чудо-женщина!

1. ЧУНЬ ЛИ – STREET FIGHTER

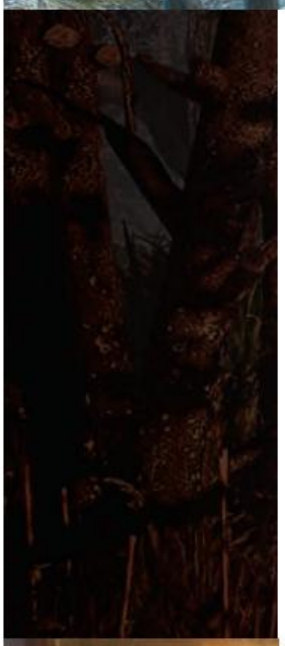
Вряд ли для кого-то станет сюрпризом, что именно эта барышня всегда занимает первую строчку в любых рейтингах – Чунь Ли из Street Fighter не просто так носит неофициальный титул «первой леди файтингов». В 1991 году она стала первой девушкой в серии, и с тех пор ее популярность растет. Специалист по рукопашному бою и офицер Интерпола в постоянной погоне за злодеем М. Бизоном, Чунь Ли сделалась символом не только Street Fighter, но и файтингов в целом.

С китайского ее имя переводится как «красота» и «весна», что полностью соответствует образу. Но это далеко не главная ее черта. Чунь Ли – находчивый и преданный офицер, который всем сердцем верит в справедливость и всегда стремится защитить невинных. Она гордится своей работой и часто выступает голосом здравого смысла в сложных ситуациях. Преступность воительница не терпит ни в каком виде, поэтому до победного преследует злодеев – например, синдикат «Шадалу», откуда сбежала Камми. За красоту, силу духа и целеустремленность мы вручаем Чунь Ли кубок победителя и ставим ее на первое место в нашем топе.

■■■

Мы как геймеры искренне рады тому, что у нас были – и будут! – отличные игры с оригинальными героинями. Сегодня, когда псевдофеминистская истерия уже вовсю топчется и по поляне видеоигр, хотелось бы напомнить отдельным ораторам, что не стоит столь избирательно относиться к выбору персонажей для критики. И хотя во многих проектах до сих пор встречаются «damsels in distress», у нас есть множество примеров сильных и смелых женщин. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



10 ЛУЧШИХ ПОБОЧНЫХ ЗАДАНИЙ ИЗ СЕРИИ «ВЕДЬМАК»

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КВЕСТЫ, КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ ПРОПУСКАТЬ

ДАРЬЯ БУДАНОВА

Когда в 1998 году Анджей Сапковский весьма недвусмысленно намекнул, что история Геральта из Ривии окончена, никто и не надеялся на возвращение героя. Но спустя почти десять лет ребята из **CD PROJEKT RED** предложили достойное продолжение – и наполнили самое славянское фэнтези в мире десятками новых испытаний для Геральта и его товарищей. Причём даже второстепенные задания продумали так здорово, что они едва ли уступают квестам основной сюжетной линии. Предлагаем вспомнить самые необычные «побочки» из всей серии «Ведьмак».

ЕСЛИ РАСКОЛДОВАТЬ ВИНСЕНТА, то счастливая пара сыграет свадьбу

КРАСАВИЦА И ЧУДОВИЩЕ («ВЕДЬМАК», 2007)

В первой части Кармен, одна из вызимских проституток, попросила Геральта излечить её возлюбленного от ликантропии. Задача не из лёгких: все три рецепта народной медицины придётся выпрашивать у местных друидов. Добыть ингредиенты тоже непросто: к примеру, такой редкий алхимический компонент, как слёзы девственниц, удалось найти только у ордена Пылающей Розы. Однако если Геральт не зарубит по ошибке оборотня во время расследования, пара вполне имеет шансы на счастливый финал – такой редкий в жестоком мире «Ведьмака».

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

«БЕДА С ТРОЛЛЕМ»

Этот квест отсылает сразу к нескольким популярным сказкам. Во-первых, конечно, это «Красавица и чудовище» (в книжном цикле она превратилась в историю о Нивеллене и бруксе). Во-вторых, здесь можно найти ещё и фрагмент из «Диких лебедей» Ганса Христиана Андерсена. Чтобы излечить любимого, Кармен пришлось своими руками сплести ему рубашку – правда, не из крапивы, как в оригинале, а из собачьей петрушки (*а ещё здесь можно усмотреть аллюзию на супергероику – ведь стражник Винсент получает суперспособности и использует их, чтобы бороться с преступностью по ночам*. – Прим. главного редактора).

ПАЛОМНИЧЕСТВО
(«ВЕДЬМАК», 2007)

Однажды на вызимских болотах Геральт встречает старика-отшельника. Тот просит сопроводить его к святилищу Мелитэле, а заодно разделаться с горсткой утопцев, эхинопсов и архиспор. В благодарность за помощь Дедушка приглашает Геральта заглянуть к нему «на чай и книги».

Всё бы ничего, но во время визита вдруг выясняется, что старик – каннибал, который, однако, придерживается строгих принципов: например, никогда не ест детей. Это, кстати, переделанный персонаж оригинала: во «Владычице Озера» тоже был такой Старичок-Лесовичок. Правда, книжный Дедушка ещё и пытался изнасиловать Цири, а потом её съесть.

Как поступить с людоедом, решать Геральту. Можно его убить, сразившись с несколькими эхинопсами, а можно и оставить в живых – тогда тот охотно поделится своими знаниями о болотах.

БОЛЬШЕ ВСЕГО Дедушка любит ароматную эльфятину

А В ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ в квесте про некоего темерского башмачника можно повстречать сразу троих говорящих скальных троллей: Огга, Погга и Рогга

БЕДА С ТРОЛЛЕМ
(«ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ», 2011)

Ведьмачий кодекс запрещает убивать разумных существ, а таких монстров Геральт повидал с лихвой. Игривые прибожки, талантливые тролли-художники, сомнительные «всебоги» и даже говорящие гули – с кем только не сталкивался Белый Волк. Одно из самых запоминающихся знакомств состоялось неподалёку от Флотзама, где Геральт получил заказ на тролля. От местных он узнал, что тролль этот довольно безобидный и даже помогает с ремонтом разрушенного моста. Вот только почему-то начал страшно пить.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ТАТУ ИЗ «ПОХМЕЛЬЯ» останется с Геральтом до третьей части. Впрочем, при желании её можно свести

После короткой схватки пьяница признался, что опечален смертью подруги: на днях её убил кто-то из деревенских. Чтобы поправить положение, Геральту пришлось не только провести расследование и обличить настоящих монстров, но даже сыграть в кости на голову троллихи. Словом, отличный шанс понять психологию реликтов периода Сопряжения Сфер.

МЕШОК ПЕРЬЕВ

(«ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ», 2011)

А вот в окрестностях Вергена к Геральту обращается отшельник по имени Эльтон и просит добыть двенадцать перьев гарпий. Впрочем, этого количества оказывается недостаточно, и чудак просит принести ещё аж шестьдесят штук, а на третий заход – ещё восемь. Только после этого Геральт наконец получает заветный мешочек оренов. А чуть позже странного хозяина лачуги можно застать в нелепом костюме огромной жёлтой птицы.

Ну что тут скажешь? У всех свои фетиши.

Конечно, можно послать чудака с его просьбами куда подальше. Но тогда Геральт не получит удивительный трофей – остроконечный нос в форме птичьего клюва!

ЭЛЬТОН В РУССКОЙ ОЗВУЧКЕ звучит чудно и постоянно вворачивает польские словечки

ПОХМЕЛЬЕ

(«ВЕДЬМАК 2: УБИЙЦЫ КОРОЛЕЙ», 2011)

Каждый поклонник серии знает, что товарищи Геральта не прочь покутить. Причём каждый раз по-новому: то просят выкрасть сало с солёными огурчиками, то разыгрывают незнакомцев, переодевшись в платья. Но самая яркая вечеринка произошла в казармах Синих Полосок во Флотзаме: те праздновали осквернение статуи бога Вейопатиса. Среди развлечений – метание ножей, состязания на руках и разборки с крестьянами.

Дальше – в духе «Мальчишника в Вегасе»: Геральт просыпается голый на берегу реки, с татуировкой на шее и сильным похмельем. От бордельмаман он узнаёт, что ночью они с друзьями пытались буквально переплыть реку верхом на её девочках. Несколько часов подряд! Ничего они, конечно, не переплыли. Зато будет что вспомнить на зимовке в Каэр-Морхене...

ВЫЛИТЫЙ ВЕДЬМАК

(«ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА», 2015)

На своём пути Геральт то и дело встречает коллег: таинственного Беренгара, вероломных ведьмаков из школы Кота, а Лето из Гулеты и вовсе был полноценным антагонистом во второй части. И вот один раз, проезжая через деревню Залипье, Геральт услышал, как староста ругается на другого ведьмака. Тот, мол, обрюхатил его дочь. Но настоящие ведьмаки ведь бесплодны! Геральт не пожалел времени и нашёл этого загадочного донжуана. Тот, разумеется, оказался обычным

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ЕСЛИ СДАТЬ ОБМАНЩИКА, то через пару дней его можно найти работающим в полях

В ИГРЕ вообще хватает свинок всех сортов!

жуликом, который просто купил медальон школы Волка у странствующего торговца.

Обманщика можно отпустить, а можно отправить под суд. Старейшина уж точно подберёт горе-ведьмаку занятие по призванию.

ЗОЛОТО ДУРАКОВ

(«ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА», 2015)

А вот жители деревушки Сворки оказываются в ловушке другого порока – алчности. Все они, кроме местного дурачка, вдруг превратились в свиней. А случилось это после того, как жители посетили странную пещеру, где сокрыто святилище некоего поросячьего божества. Оно-то и прокляло золотые дары, на которые позарились сельчане.

Чтобы их расколдовать, легендарный Мясник из Блавикена ненадолго стал пастухом – и успешно отогнал «стадо» обратно к пещере. Снять проклятие ему тоже удалось. Но, к сожалению, меньшими свиньями кметы так и не стали: ведьмак еле удержал их от расправы над тем самым деревенским дурачком, что рассказал им о сокровищах.

ВЕЧНЫЙ ПОКОЙ

(DLC «КРОВЬ И ВИНО», 2016)

Многие супруги ругаются до самой смерти, а некоторые – и после неё. Как раз такая пара призраков обитает в одном склепе в Боклере: бывшие муж и жена шумят по ночам не хуже самых опасных чудовищ. Из их ругани Геральт узнаёт, что муж при жизни был картёжником и потерял всё имущество из-за долгов. Да и жена не промах: она подалась в религию и пожертвовала последние деньги «послушникам» пророка Лебеды. Так или иначе, упокоиться рядом друг с другом они не могут и просят ведьмака их «расселить». А в награду обещают игральные карты для гвинта.

Если унести урну мужа, то жена расскажет, что закопала карту в розовом саду. А вот с супругом так гладко не пройдёт: бывший картёжник обманет Геральта. Тогда на пути к заветной карте придётся разбираться с расхитителями гробниц и другим любителем гвинта. Ещё одно напоминание о том, что люди порой бывают хуже любых монстров.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ВЕРХ ПРОФЕССИОНАЛИЗМА – сделать селфи во время боя!

БОКЛЕРСКОЕ САФАРИ
(DLC «КРОВЬ И ВИНО», 2016)

Боклер, белая жемчужина хмельного Туссента, издавна притягивает деятелей искусства. Правда, многие такие деятели – довольно странные субъекты. Взять графа Беледаля: он – профессиональный фотограф и страстный любитель природы. А потому нанял Геральта сопровождать его во время прогулки по боклерским лесам. Местная фауна ни в какую не хочет позировать для фото – надо её как-то заставить. Вот только Беледаль не терпит насилия над животными, так что Геральту приходится убрать мечи подальше и вооружиться обаянием. Ну или хотя бы Аксием.

С одной из «фотомоделей» всё же придётся сразиться, зато на память останется замечательный снимок, который точно украсит интерьер Корво Бьянко. А по возвращении в лагерь слуги графа объяснят Геральту его причуду. Дочь Беледаля в детстве упала с лошади и с тех пор прикована к кровати. Фотографии – её единственное окно в мир.

О ЧЁМ ГОВОРЯТ ЛОШАДИ
(DLC «КРОВЬ И ВИНО», 2016)

Самый необычный квест серии посвящён Плотве – верной спутнице отважного ведьмака.

Одну отшельницу неподалёку от Боклера донимал кровожадный дух коня, но Геральт не смог найти никаких следов призрака. И, чтобы хоть как-то продвинуть расследование, согласился отведать грибного снадобья страдалицы. Призрака Геральт так и не увидел, зато ощутил побочные эффекты: Плотва вдруг заговорила человеческим голосом. Боевая подруга не только поразила Геральта остроумием и обширными познаниями, но и проявила прекрасные навыки детектива, взяв дело в свои копыта. Именно она догадалась, что конь, который преследует отшельницу, – вовсе не призрак, а морок, в которого превратился её возлюбленный.

Когда-то этот рыцарь забил до смерти свою лошадь. И теперь, чтобы снять проклятие, ему нужно получить

А ЕЩЁ ПЛОТВУ МОЖНО спросить, почему она всегда появляется по первому зову ведьмака

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ДА И САМ БОКЛЕР БУДТО УКРАЛИ из волшебной сказки

прощение – тоже от коня. Плотва – создание милосердное, а потому благородно простила непутёвого хозяина. Жаль только, что действие грибного эликсира закончилось слишком быстро.

ДОСТОЙНЫ УПОМИНАНИЯ

И всё-таки нельзя не сказать про пару основных заданий, которые точно никого не оставят равнодушным.

В трогательной истории Ольгерда фон Эверека из дополнения «Каменные сердца» есть один занятный квест. В качестве испытания бессмертный герой просит Геральта устроить его почившему брату Витольду настоящее веселье. Как раз кстати у подруги Шани намечается свадьба – вот только как насладиться торжеством, если призрак не может ни с дамой покружиться в танце, ни кружку пива опрокинуть? Поэтому Витольд, не растерявшись, вселяется в первого подходящего человека – самого Геральта. Мало того, что ведьмак то и дело теряет контроль над собственным телом, так ещё и в голове засел назойливый и весьма бесцеремонный собеседник.

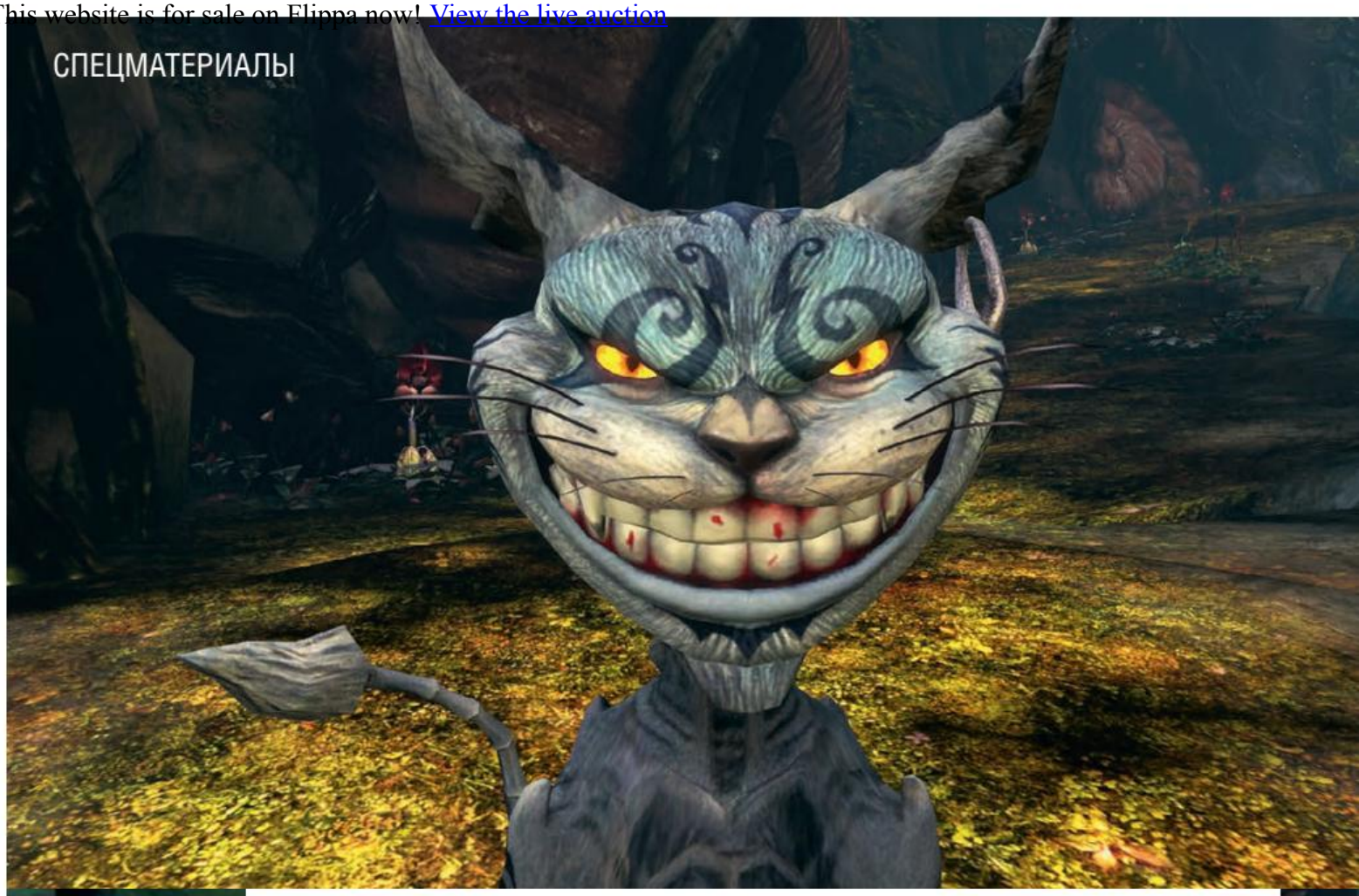
Дополнение «Кровь и вино» – и вовсе один сплошной гротескный квест. Его кульминация – серия заданий в Стране Тысячи Сказок, детской, но жестокой фантазии сестёр Анны-Генриетты и Сианны. Тут разработчики оторвались по полной и вывернули наизнанку несколько известных сказок: «Рапунцель», «Красную Шапочку», «Трёх поросят» и «Девочку со спичками». Но это лучше увидеть своими глазами.

ЕСЛИ ГЕРАЛЬТ НЕ ПОДКАТИТ К ШАНИ, вместо него это сделает Витольд

Из-за Страны Сказок легко пропустить и другой не менее любопытный квест «Долгая ночь», в котором Геральт встречает Ориану, таинственную рыжеволосую девушку из кинематографического трейлера. Советуем перепройти концовку дополнения, чтобы узнать, почему он за ней охотится, а заодно познакомиться со Скрытым, старейшим высшим вампиром мира «Ведьмака».

А тем, кто хочет тряхнуть стариной, рекомендуем вспомнить фанатские квесты к первой части от польской студии **Ifrit** – пять из них даже вошли в «Золотое издание». Здесь можно поучаствовать в организации свадьбы Геральта, заглянуть в пару деревень со своими причудами и даже помочь монстрам в спасении «Страшдества»! Все приключения отлично проработаны и наполнены отсылками к оригиналу и книгам других авторов. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



БРАТЬЯ НАШИ МЕНЬШИЕ

ТОП-10 РАЗУМНЫХ ЖИВОТНЫХ ИЗ ИГР

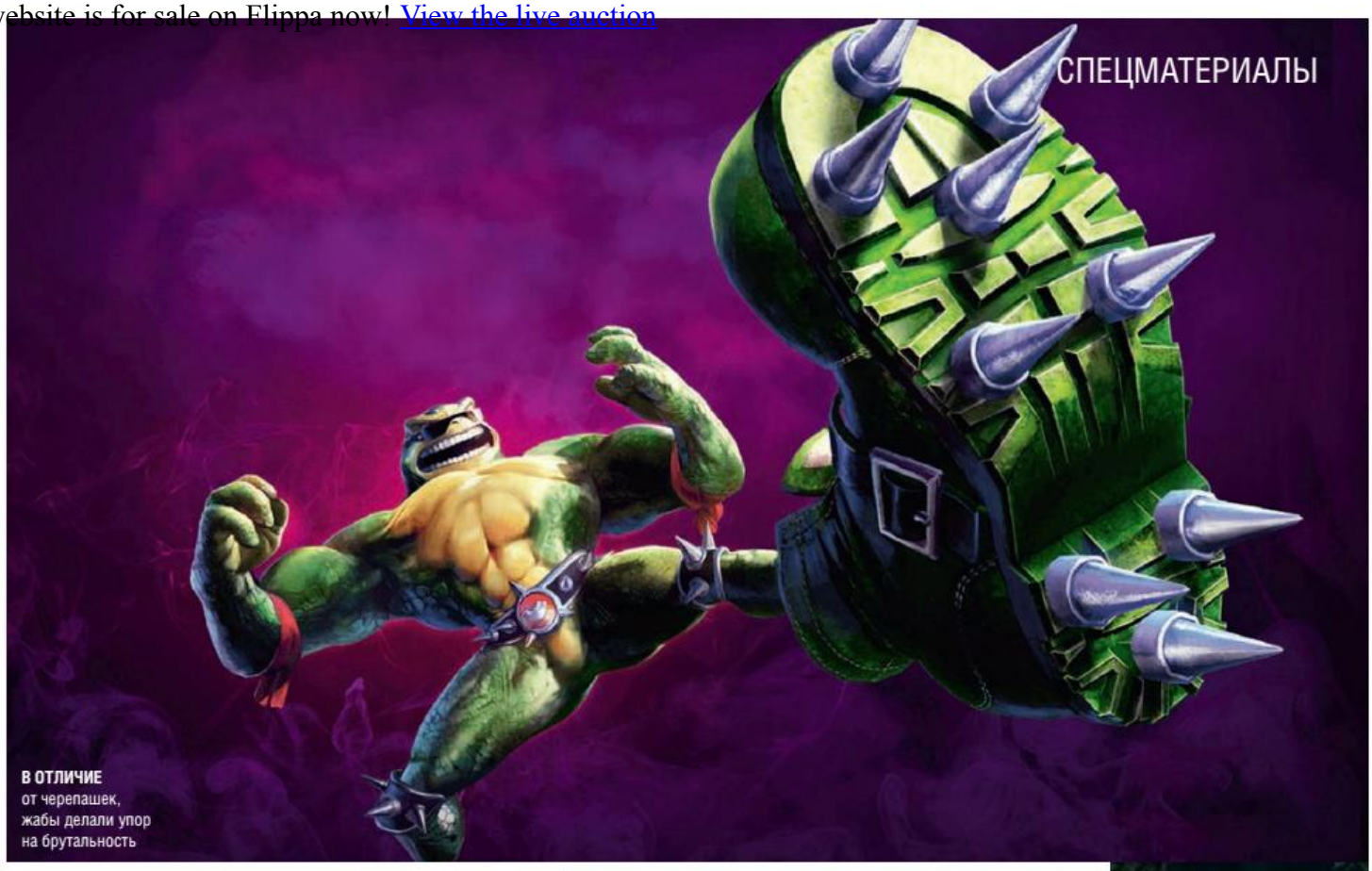
АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

В игровой индустрии антропоморфные животные стали популярны так же быстро, как когда-то в мультипликации (то есть сразу после её появления). Например, **Foxx Fights Back**, один из хитов 1980-х для платформы **ZX Spectrum**, рассказывал про хитрого лиса, занятого вооружённым ограблением птицефермы. А на 8- и 16-битных консолях парадом командовал зверинец имени Уолта Диснея. Аркады о бурундуках Чипе и Дейле, о Чёрном Плаще, дядюшке Скрудже и льве Симбе пользовались вполне заслуженной популярностью.

Сегодня представители фауны, на радость всем натуралистам, не сдают позиций в видеоиграх. Молниеносный ёж Соник недавно опять воскрес вместе с платформером **Sonic Mania**, главное событие E3 2017 – обезьяна с джетпаком в **Beyond Good and Evil 2**, герой нового ролевого боевика **BIOMUTANT** – мохнато-хвостатый самурай, а японский маэстро гейм-дизайна Хидэтака Суэхиро (**Deadly Premonition**) планирует удивить публику игрой **The Good Life** о ночной жизни котов-оборотней.

Пока новые «звериные» проекты растут и множатся, мы порылись в классике и собрали десятку лучших разумных животных из мира видеоигр – по версии Игромании.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



В ОТЛИЧИЕ от черепашек, жабы делали упор на брутальность

10. БОЕВЫЕ ЖАБЫ, СЕРИЯ ИГР BATTLETOADS

Причины популярности: в начале 90-х студии **Rare** и **Sega** решили сбросить с трона черепашек-ниндзя. Из их жаб в итоге получились не менее яркие персонажи – и почти такие же известные. Зитц, Раш и Пимпл живут в мире, где космос полон всяческих злыдней, а посему добро должно ходить с могучими кулаками. Кулаки у жаб хороши – благодаря мутациям могут превращаться в гигантские палицы-кувалды. Герои мгновенно обрели армию поклонников, а саму игру хвалили за ворох свежих идей. Например, там реализован friendly fire – при совместном прохождении герои-соратники могли покалечить друг друга.

Факты: на волне успеха земноводные-каратисты получили сиквел, версию для игровых автоматов и кроссовер с братьями Ли из **Double Dragon**.

Сегодня: жабы стали символом сурового жанра beat-em-up для приставок первой половины 90-х. В новейшей истории видеоигр удачно отметился Раш: он в качестве гостя заглянул в третий сезон **Killer Instinct**.

Фраза: «Хорошенько разозлитесь, слетите с катушек и будьте негодяями!» – такого рода советы даёт наставник жаб Ти-Бёрд перед миссией.

НАСТОЯЩИЕ мастера драки. Пять штук

9. ЭККО, СЕРИЯ ИГР ECCO THE DOLPHIN

Причины популярности: первая игра о дельфине Экко, вышедшая на платформе **Sega Mega Drive**, стала глотком свежего воздуха для утомлённых однообразными аркадами геймеров. Экко не просто двигался назад и вперёд: он исследовал подводные локации, плыл в любом направлении (правда, в 2D) и выпрыгивал из океана. Дельфины – одни из самых умных животных на планете, и первые части игры лишь слегка прибавляли Экко сообразительности: герой мог общаться с касатками, голубыми китами и прочими океанскими жителями. А вот последняя игра о красавце Экко, с подзаголовком Defender of the Future, внесла сильные изменения в основной сеттинг. Дельфины сравнялись с людьми по уровню интеллекта и противостояли коварным инопланетянам.

Факты: сюжет для **Defender of the Future** написал именитый фантаст Дэвид Брин, обладатель трёх главных жанровых премий («Хьюго», «Небьюла» и «Локус») за роман «Звёздный прилив», где речь шла именно о разумных дельфинах. А обложку для первой игры

НА PS2 ЭККО переехал в трёхмерное пространство

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

КРОЛИКИ НАСМЕХАЮТСЯ над всеми без разбору: авторитетов для них не существует

КРЭШ НИКОГДА не стоит на месте

оформил легендарный художник Борис Вальехо – тот самый, что рисовал лучшего Конана и лучших амазонок.

Сегодня: Defender of the Future вышла на PS2 в 2002-м. С тех пор игры об Экко только переиздаются в сборниках для различных платформ.

Фраза: «Научить тебя песне акул?» – обычное общение двух дельфинов из игры.

8. КРЭШ, СЕРИЯ ИГР CRASH BANDICOOT

Причины популярности: прежде чем взяться за авантюры Дрейка и картины зомби-апокалипсиса, команда **Naughty Dog** явила миру аркадную серию о Крэше. Сумчатый барсук в джинсах и кедах стал иконой первой PlayStation. По сюжету безумный ученый Кортекс пытался превратить зверька в оружие, но своевременный побег превратил Крэша в героя очень яркой, смешной и динамичной игры. Он исполнял опасные акробатические трюки, дрался с боссами, скакал на кабане и пародировал «Индиану Джонса» так обаятельно, как только мог персонаж в графике образца 1996 года.

Факты: бандикуты – это реальные, а не выдуманные сумчатые зверьки, которых можно встретить в Австралии и Океании.

Сегодня: в 2017 году первые три игры были успешно переизданы для PS4.

Фраза: «Мир ничего не слышал о Кортексе с тех пор, как Крэш разрушил его планы. Но злого гения придавить сложнее, чем таракана». Из финальных титров.

7. БЕШЕНЫЕ КРОЛИКИ, СЕРИЯ ИГР RAVING RABBIDS

Причины популярности: дизайнер Мишель Ансель придумал кроликов как источник проблем и головной боли для своего всемирно известного героя Рэймана. Кролики Анселя прилетели из космоса: они управляют футуристической техникой, одержимы жаждой мирового господства и совершенно безумны. Веселье, хулиганство и суицидальная тяга к экстриму – смысл жизни для этих ушастых.

В первой игре серии кролики похищали Рэймана, а в следующих частях полностью перетянули одеяло на себя и стали главными звёздами. Простые, но разнообразные шутки сделали из них самых, пожалуй, смешных антропоморфных животных мира игр. Кто знал, что через десять лет их место займут миньоны...

Факты: неудержимых кроликов Анселя в русском переводе можно назвать «кролегами», ведь на английском они тоже пишутся с ошибкой.

Сегодня: **Ubisoft** и **Nintendo** в прошлом году свели кроликов с легендарным Марио в масштабном кроссовере Mario + Rabbids: Kingdom Battle.

Фраза: «Эти кролики прилетели, чтобы учинить хаос и разрушения! Даже больше, чем обычно!» – запоздалое предупреждение от одного из персонажей.

КРОЛИКИ – специалисты по вторжениям в чужие вселенные

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ДРУЗЬЯ-ПОДЕЛЬНИКИ всегда рядом. Слай собрал свою банду ещё в детском интернате

6. ДЕКСТЕР, СЕРИЯ ИГР JAK AND DAXTER

Причины популярности: изначально Декстер был обычным бездельником с далёкой планеты. Его вторая жизнь началась с падения в озеро тёмной материи, из которого Декстер выбрался уже в облике невиданной зверушки (наполовину выдры, наполовину горностая), но не утратил оптимизма и тяги к авантюрам. Вместе с другом и соратником Джеком он прошёл через десятки передряг, стал героем одного из первых мощных коммерческих хитов для PS2 и ещё в 2001 году показал всему миру, каким должно быть приключение в открытом мире.

Факты: роль Декстера в основной линейке бренда сводилась к сидению на плече у Джека и выкрикиванию острот вперемежку с вредными советами. Но персонаж так полюбился игрокам, что позже получил сольную игру для PSP.

Сегодня: лучшие игры серии переиздавались на PS3, а самую первую часть портировали на PS4.

Фраза: «Скорее! Жмите на все кнопки!» – по мнению Декстера, именно так нужно поступать, найдя неизвестный механизм древней цивилизации.

5. СЛАЙ КУПЕР, СЕРИЯ ИГР SLY COOPER

Причины популярности: гибрид классической аркады и стелса, благородный вор в главной роли и мир антропоморфных зверей в духе Диснея – именно эти элементы удачно использовала команда **Sucker Punch Productions** в начале нулевых. Потом разработчики занялись экспериментами с электричеством в серии **InFamous**, но первый успех им принёс обаятельный енот Слай, потомственный проходимец и разбойник. Конкуренция на PS2 была беспощадна, но приключения Слая добились признания благодаря отличной проработке характеров персонажей и эффектному применению технологии cel-shading.

ДЖЕК ОТВЕЧАЕТ за пушки, Декстер – за сарказм и колкости

Факты: Слай Купер получил статус «официального лица» PlayStation.

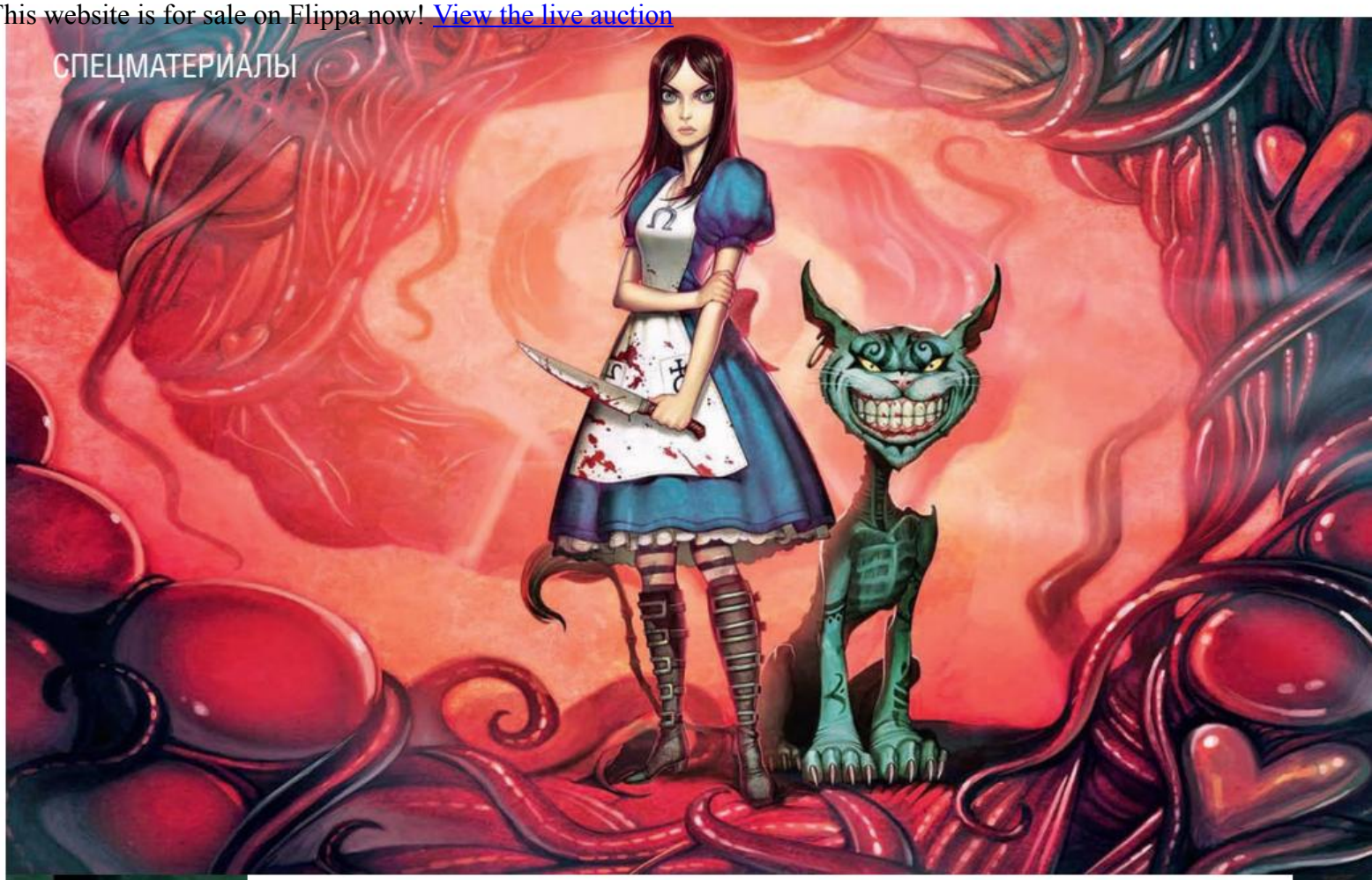
Сегодня: поклонники ждут обещанные полнометражный мультфильм и телесериал.

Фраза: «Воровство – наш семейный бизнес. Я краду только у других воров» – так Купер представляется игроку.

4. ЧЕШИРСКИЙ КОТ, ДИЛОГИЯ ALICE

Причины популярности: дизайнер Американ Макги вписал себя в историю геймдева двумя психоделическими играми о приключениях тёмной версии «Алисы в Стране Чудес». И если за геймплей ругали оба проекта, то само воплощение героев и локаций вызвало у геймеров и критиков полный восторг. Мрачный Чеширский кот из игровой вселенной – не только очаровательный циник, но и надёжный союзник и советчик Алисы, без которого девочка недолго протянула бы в Стране чудес. Жаль только, что он постоянно пользуется своим умением постепенно растворяться в воздухе, – с котом всё время хочется поболтать подольше. А уж расшифровывать каламбуры из его многозначительных реплик – одно удовольствие.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



АЛИСЕ КРУПНО ПОВЕЗЛО с другом: здешний Чешир не похож на любителя помогать первому встречному

ТЕ, У КОГО НЕ БЫЛО консоли, наверняка играли вот в такого «Соника» на телефоне под партой

Факты: Американ Макги – вовсе не псевдоним и не название студии. Так уж его родители назвали.
Сегодня: в сентябре Макги объявил, что берётся за продолжение серии.
Фраза: «Чёртов кот! Не пытайся напугать меня, я и так на грани! – Прекрасно... Находясь на грани, ты занимаешь меньше места».

3. СОНИК, СЕРИЯ ИГР SONIC

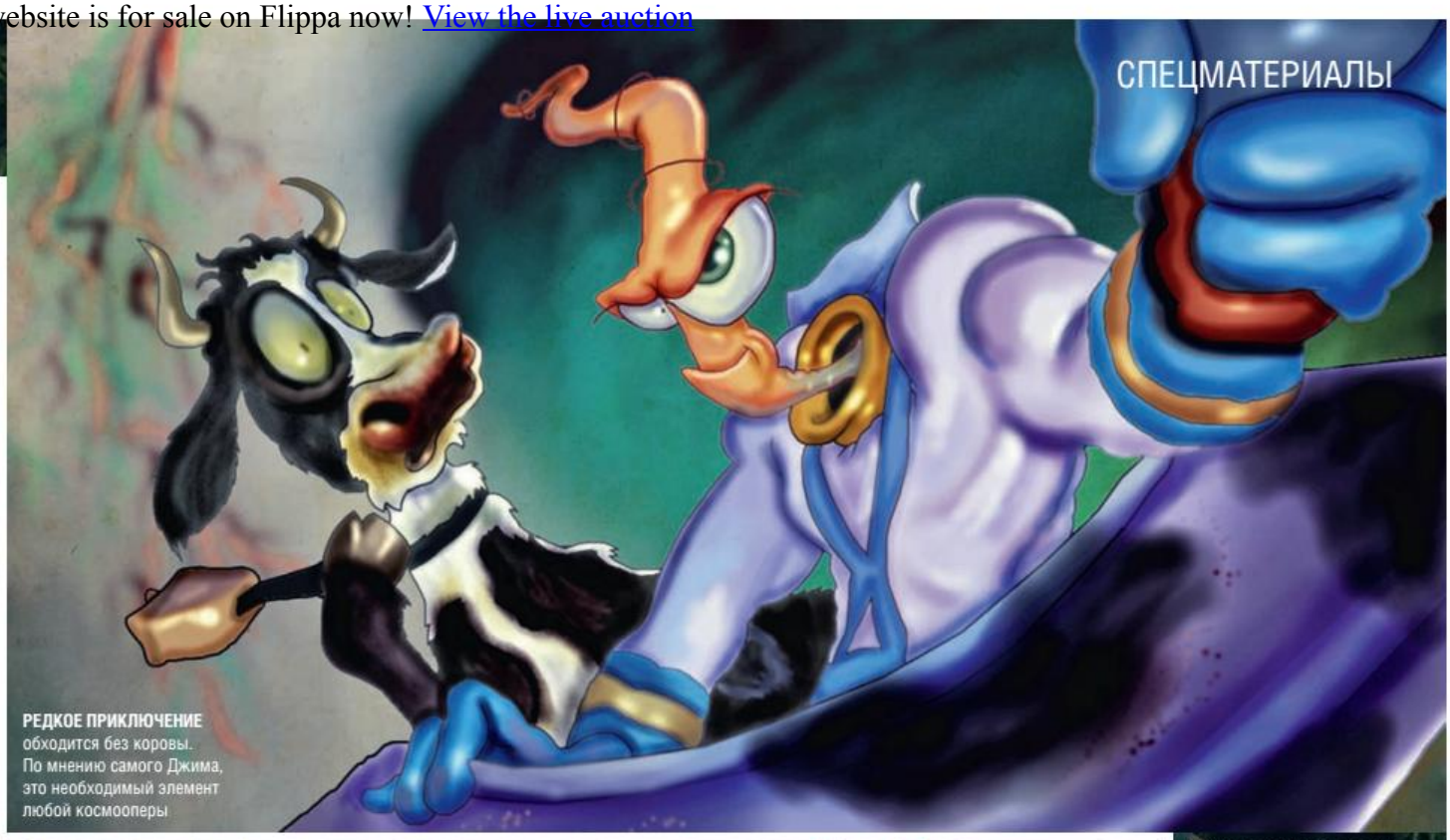
Причины популярности: в реальности ежи живут до пяти лет, но Соник продержался уже больше четверти века и явно не собирается на покой. Синий ёж в стильных кроссовках – один из самых узнаваемых персонажей игр, с 1991 года и до наших дней сверхзвуковой герой успел пробежаться по всем мыслимым платформам. Классические игры бренда выполнены в двумерной перспективе, **Sonic Adventure (1998)** стала первым трёхмерным приключением Соника, а Sonic Generations успешно сочетала 2D, 2,5D и 3D. Ёж также выступал героем комиксов и мультсериала.
Факты: в начале 90-х Соник стал героем одной из первых масштабных рекламных кампаний на постсоветском ТВ. По сюжету ролика к больному малышу прибывал экипаж «Скорой помощи» и вручал приставку **Sega**. Мальчик запускал игру о Сонике – и сразу поправлялся.
Сегодня: в ноябре вышла **Sonic Forces**.
Фраза: «Ёж не проскочит, он в ловушке» – полицейские из сериала пытаются упечь Соника в кутузку (видимо, за превышение скорости). Не вышло.

2. ПЕЙДЖ, СЕРИЯ ИГР BEYOND GOOD AND EVIL

Причины популярности: ещё до бешеных кроликов Мишель Ансель создал мир **Beyond Good and Evil**, футуристическую вселенную, где разумные звери живут бок о бок с людьми. Согласно игровой мифологии, такие антропоморфные расы когда-то вывели для рабского труда: от зверей они взяли физические параметры, а ментально остались обычными людьми. Вот и дядюшка Пейдж у свиней позаимствовал только пятачок да склонность к полноте – его завидный талант изобретателя не раз выручал главную героиню из передряг. Храбрый и по-поросячьи задорный Пейдж не боится неудач и всегда готов прикрыть Джейд спину. И пусть он иногда ворчит – это лишь добавляет ему обаяния.
Факты: между релизом первой игры и полноценным анонсом продолжения прошло четырнадцать лет.

ОХ УЖ ЭТА суровая мужская красота...

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



РЕДКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ обходится без коровы. По мнению самого Джима, это необходимый элемент любой космооперы

ПЕЙДЖ ВСЕГДА ПРИКРОЕТ внушительным пузом

Сегодня: во второй игре франшизы Пейдж, скорее всего, не появится.
Фраза: «Запахло беконом!» – Джейд вместе с дядей выбирается из дымящегося катера.

1. ДЖИМ, СЕРИЯ ИГР EARTHWORM JIM

Причины популярности: для геймеров середины 90-х история о червяке Джиме стала игрой-событием, игрой-взрывом. **Earthworm Jim** была самой яркой, самой пёстрой и громкой, самой смешной и неординарной. По сюжету на обычного дождевого червя падал прямиком из космоса чудо-костюм, чей обладатель мгновенно становится фантастически силён, умён и ловок.

Из червяка получился неимоверно обаятельный супергерой: против галактического зла выступил храбрец, остряк и просто красавец с голливудской улыбкой. 16-битные консоли ещё не знали столь незаурядного героя, а игроки не могли нарадоваться разнообразию процесса. Джим гонял чудовищ на чужих планетах, летал в космосе, исследовал дно океана и совершал подвиг за подвигом.
Факты: на волне успеха о Джиме был снят мультсериал, успешно показанный на российском телевидении.
Сегодня: в 2009 году компания **Gameloft** портировала Джима на мобильные телефоны и iPhone, а в 2010 году – на Bada. В 2010-м же оригинальную игру перевыпустили в HD для Xbox 360 и PS3.
Фраза: «Джим-червяк – один на миллион, Джим-червяк – гений всех времён!» – из опенинга телесериала.

■■■

Геймеры любят говорящих ежей и енотов, а разработчики – реагировать на запросы потребителей. Как быстро наберётся следующий культовый список? Ещё двадцать лет на это точно не понадобится. Так что ждём от геймдева новых хвостатых, крылатых и чешуйчатых героев, которые дадут фору любому homo sapiens. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ПРОКЛЯТИЕ И СПОЙЛЕРЫ

ПОЧЕМУ УМИРАЮТ ГЕРОИ WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

ЕВГЕНИЙ ПЕКЛО

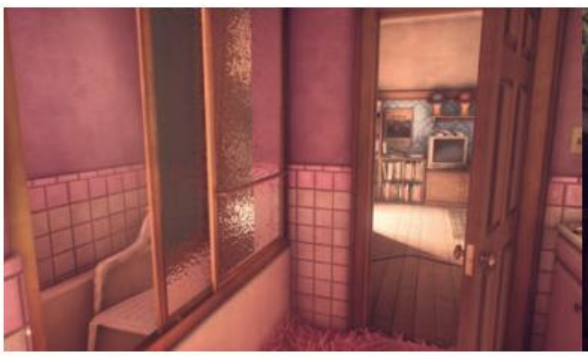
В What Remains of Edith Finch все умирают – сама игра посвящена именно смертям персонажей. Герои связывают это с неким фамильным проклятием: даже основатель американской ветви семейства Финчей перебрался в Вашингтон именно в отчаянной попытке спастись от злого рока, погубившего жену и сына. Но по ходу прохождения замечаешь, что гибели героев сопутствовала не столько мистика, сколько поэзия иносказаний. Так, может, и нет никакого проклятия? Но что тогда свело в могилу почти всех представителей семейства Финчей? Давайте попробуем разобраться. И да, вся эта статья – один сплошной спойлер. Мы вас предупредили!

СТАРОЖИЛЫ

Прежде чем приступить к анализу произошедшего, стоит, пожалуй рассказать о кончине каждого из Финчей. И даже на этом этапе мы сталкиваемся с некоторыми сложностями: игра порой уж слишком метафорично описывает причины смерти. Про судьбы отдельных героев можно говорить с большой уверенностью, а в других случаях приходится строить целые теории. Но ведь это самое увлекательное, верно? Итак, пойдём по порядку.

ОДИН (1880–1937)

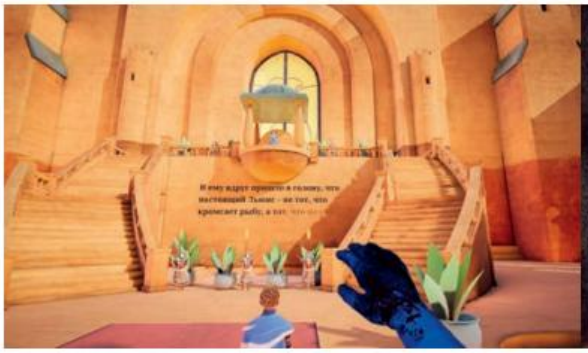
Бородатый норвежский богач всерьёз боялся проклятия, павшего на его семью. И отчего-то решил, что

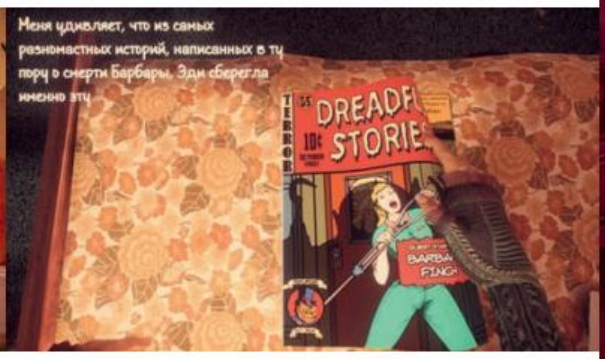


ВАННАЯ, в которой погиб Грегори, позже была радикально переделана

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ТАКИЕ ВОТ памятные алтари Эди устроила почти для каждого погибшего члена семьи





ВЫБЕРЕШЬ ЛИ ТЫ реальность, если выдуманный мир будет гораздо прекраснее?

КОМИКС, рассказывающий о гибели Барбары. Пестрит такими подробностями о доме, которых не знала прожившая в нём много лет Эдит

избавиться от него поможет переезд в другую страну. Правда, он очень прикипел душой к фамильному дому, так что переехать на другой континент решил вместе со своим особняком. Безумная затея почти удалась: из-за небольшого шторма дом затонул буквально в сотне метров от американского берега – прямо вместе со своим боязливым хозяином. Другие члены семейства, плывшие на обычных судах, а не в кое-как водружённом на баржу доме, судя по всему, не пострадали.

ЭДИ (1917–2010)

Единственный известный нам член семьи, благополучно доживший до глубокой старости и умерший именно от неё. Судя по всему, она тоже верила в проклятие – по крайней мере, говорила внучке, что переездом от него не спастись. Если верить дате рождения, Эди успела пожить ещё в старом, затонувшем, доме, хотя в своей «Истории Финчей» почему-то написала, что впервые увидела его на суше только в 1999 году, во время аномального отлива.

МОЛЛИ (1937–1947)

Идеальная девочка-ангелочек образца сороковых годов. Увлекалась живой природой, причём с неожиданной основательностью: кроме хомячка, рыбок и муравьиной фермы в её комнате можно увидеть засушенного скорпиона и даже череп – видимо, олений. Причина смерти в игре напрямую не указана, однако перед кончиной у ребёнка были галлюцинации (в которых она, среди прочего, кушала ягодку падуба и зубную пасту) и сильное чувство голода.

ЭТО ДРЕВО, кстати, отображает не всех членов семьи

Видения, надо сказать, достаточно жестокого содержания: девочка видела себя охотящейся кошкой, совой, акулой и даже морским чудовищем. Убийство и пожирание жертв показаны со смаком и деталями, нехарактерными для воображения обычного десятилетнего ребёнка, пусть и увлекающегося биологией. Симптомов известно слишком мало, чтобы уверенно говорить о том, что именно оборвало жизнь юной Молли, но можно предполагать, что это был диабет (на это намекает пустая вазочка для хэллоуинских конфет) или запущенный случай какого-нибудь паразитоза. В пользу второй версии говорит и тот факт, что она регулярно жевала овощи своего хомячка, а последний монстр из её видения выглядел как гигантский червь.

БАРБАРА (1944–1960)

Тоже воплощённая американская мечта, но уже из пятидесятых. В детстве сыграла в хитовом фильме и обрела

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

СЭМ С СЫНОВЬЯМИ
Могилы Кей нет

СВЕН, ПОГУБЛЕННЫЙ ДРАКОНОМ.
Дракон, кстати, до сих пор плавает в пруду возле дома

почти неподъёмную для ребёнка популярность (с которой, похоже, успешно справилась), а погибла в хэллоуинскую ночь в 16 лет – насильственной смертью.

Игра нам выдаёт сразу две версии произошедшего: то ли она повздорила со своим бойфрендом и дело дошло до драки, то ли в дом вломились какие-то грабители. Потасовка точно имела место: на это указывают наспех отремонтированные перила на втором этаже. Смерть Барбары заметно повлияла на её брата Сэма, дедушку главной героини. Кстати, в том, что авторы комикса, рассказывающего историю гибели Барбары, знали столько подробностей (включая секрет ключа от подвала!), нет ничего удивительного: Эди любила общаться с журналистами и даже как-то поведала им про Уолтера, которого в газете окрестили человеком-кротом.

КЕЛВИН (1950–1961)

Бесстрашный ребёнок, стремившийся в небо. Келвин увлекался фантастикой и любил играть в астронавтов, а погиб в результате несчастного случая, когда делал «солнышко» на качелях возле дома. Они, к слову, до сих пор стоят на берегу в том же виде, что и в день трагедии. В смерти мальчика, пожалуй, стоит винить очевидно небезопасный выбор места для постройки качелей. Впрочем, почти всё в доме Финчей нарушает правила технической безопасности – но об этом позже.

СЭМ (1950–1983)

Брат-близнец Келвина – только играть он любил не в космос и ракеты, а в солдатиков. Настоящий американский патриот: при первой же возможности сбежал из дома, напоминавшего ему о погибших брате и сестре, в армию. Солдатом он был превосходным, впрочем как и охотником. Увлекался фотографией. Скорее всего, верил в проклятие, но предпочитал двигаться навстречу своей гибели с гордо поднятой головой. Погиб на охоте: ради эффектного кадра пренебрёг элементарными мерами безопасности – и был сброшен с высоты агонизирующим оленем на глазах у своей дочери Доун.

УОЛТЕР (1952–2005)

Ещё один член семьи Финчей, который однозначно верил в существование проклятья: от него он прятался под землёй. Тридцать лет Уолтер просидел в бункере под домом, вслушиваясь в грохот якобы проходивших мимо дома поездов. И вот наконец 31 марта 2005 года он решился сломать стену и выйти наружу. Пролом в стене выходил на железнодорожные пути, и игра намекает, что бедолагу сбил поезд. Однако у нас есть причины сомневаться в этом.

Во время путешествия Эдит мы видим, что эти самые железнодорожные пути разрушены и частично осыпались вместе с берегом в океан. На самом деле довольно странно предполагать, что кто-то будет строить железную дорогу на небольшом острове и прокладывать её в такой близи от воды. Эти рельсы больше похожи на часть какого-то амбициозного развлекательного проекта Свена, мужа Эди. Возможно даже, что эту дорогу сделали специально для Уолтера: он с детства увлекался этой темой, а в его бункере есть даже парочка игрушечных паровозов. Ещё один стоит на памятном кресте, отмечающем то место, где было обнаружено его тело.

Следующая странность – никто, кроме него, грохота и тряски в доме не замечал. А ведь чем выше этаж, тем заметнее должно трясти – те, кто жил у трамвай-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ПАМЯТНИК
одной из бесчисленных трагедий

ных путей выше третьего этажа прекрасно это знают! В общем, шум и огни поезда, скорее всего, просто плод воспалённого воображения Уолтера. Так от чего же он тогда умер?

Представьте себе, что вы мужчина за пятьдесят, который больше половины своей жизни просидел в крохотном бункере за чтением книжек и поеданием консервов. А потом вдруг схватил тяжёлую кувалду и долго бил весьма основательную кирпичную кладку. Таких упражнений нетренированное тело может не выдержать – смерть от инфаркта или инсульта более чем вероятна.

НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ

ГРЕГОРИ (1976–1977)

Очаровательный малыш случайно захлебнулся в ванне: мать отошла поговорить по телефону, а в это время открылся кран. Эта смерть имела большие последствия для брака Кей и Сэма.

ГАС (1969–1982)

Гас воплощает восьмидесятые с их ощетинившимся протестом, борьбой с общепринятыми нормами и устоями – и с родителями, конечно, тоже. Впрочем, повод для недовольства у Гаса был достаточно веский: его отец, Сэм, собирался жениться во второй раз. Подростковый бунт закончился печально. Гас запускал воздушного змея прямо во время свадебной церемонии отца, демонстративно её игнорируя, – и не бросил любимого занятия, даже когда начался ураган. В итоге его то ли убило молнией, то ли швырнуло в море, то ли просто зашибло насмерть чем-то тяжёлым – так или иначе, жизнь ещё одного Финча оборвал несчастный случай.

ДОУН (1968–2016)

Мать главной героини, потеряв мужа, двоих братьев и двоих детей, не то чтобы стала верить в проклятие – она скорее считала, что сами рассказы о нём сводят людей в могилу. И поэтому всеми силами стремилась покинуть родной дом. Собственно, она сбегала из него дважды: в первый раз уехала работать в Калькутту, где познакомилась с будущим мужем. Однако уже в 2002 году Доун была вынуждена вернуться в имение Финчей после его смерти. А когда в 2010 году погиб её старший сын Льюис, она сбежала повторно, прихватив единственную дочь.

ДА БУДЕТ СВЕТ!
Во время прохождения некоторое недоумение может вызвать тот факт, что, хотя дом вроде бы обесточен, в целом ряде его комнат есть свет. Дело тут, судя по всему, в генераторе, который питал бункер Уолтера. Уж не знаем, на чём он там работал (ибо мы отчётливо слышим, как он гудит, когда Эдит возвращается в дом, – а это, получается, семь лет без дозаправки и ухода!), но, возможно, именно его шум и вибрации могли казаться Уолтеру грохотом проходящего мимо поезда.

Впрочем, это не уберегло Доун: 10 октября 2016 года она скончалась. Судя по всему, от рака.

ЛЬЮИС (1988–2010)

Настоящий ребёнок 90-х, Льюис любил видеоигры и развлечения. Позже он пристрастился к наркотикам, лечился (вполне успешно), но побеждённая зависимость трансформировалась в ментальное расстройство. С каждым днём Льюиса всё меньше интересовал реальный мир – и в конце концов он погиб на консервном заводе, где работал после курса реабилитации. Сложно сказать, был это несчастный случай или суицид ради окончательного воссоединения с миром фантазий, – да это и не важно. В любом случае, сгубила парня именно психическая болезнь.

МИЛТОН (1992–2003)

Странный ребёнок с неплохими художественными способностями, насчёт которого мы даже до конца не уверены, что он погиб. Однажды одиннадцатилетний мальчик просто исчез. Судя по всему, Милтон сбежал из дома – и оставил родным на память небольшой «мультфильм» о том, как уходит через нарисованную дверь. Дверь, к слову, в его комнате-замке действительно есть: на большом холсте, в полный рост. Кажется, прабабушка Эди не верила, что мальчик умер: на портрете и под дверным глазком есть только дата

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ВИДНО, что перила были сломаны, – скорее всего, упавшим телом. Эта часть страшной истории Барбары подтверждается

рождения. Эдит же считает, что её брат погиб, – и указывает в своих записях год его смерти. Это достаточно вероятно: вряд ли одиннадцатилетний мальчик мог успешно скрываться многие годы.

Милтон был странным: дети любят яркие краски, но этот одиннадцатилетний ребёнок увлекался чёрно-белой графикой. Большая часть работ из его комнаты – концепт-арты к другой игре студии **Giant Sparrow** – «**Лебединый эскиз**». То ли это такая огромная пасхалка, то ли Монро из «эскиза» и Милтон как-то связаны. Не исключено даже, что Милтон – это загадочный Король, по стране которого путешествует Монро.

ЭДИТ (1999–2017)

Главная героиня, от чьего имени ведётся повествование (кстати, назвали её так в честь прабабушки Эди), тоже умирает. Смерть наступила то ли во время родов, то ли через некоторое время после – тут у нас нет никакой информации. Вероятно, врачи предупредили её, что роды будут тяжёлыми, – поэтому она и вернулась в пустой дом. Решила записать его историю, чтобы та не умерла окончательно вместе с ней, если оправдаются прогнозы докторов.

«ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ» ФИНЧИ

Кроме урождённых Финчей, в истории упоминаются ещё и супруги некоторых из них. Их истории тоже важны для разговора о фамильном проклятии. Ингеборга, жена Одина, погибла ещё до отъезда из Норвегии – и, собственно, сподвигла мужа к переезду своей кончиной. Свен, гениальный строитель и муж её дочери Эди, умер под рухнувшей водяной горкой в форме дракона, которую строил для детей в 1964 году.

С первой женой Сэма, Кей, полной ясности нет. Мы знаем, что она покинула дом Финчей через какое-то время после смерти Грегори, между 1977 и 1982 годами. Однако непохоже, что она умерла: на фамильном кладбище нет её могилы. Вероятнее всего, она просто развелась с Сэмом, не выдержав потери ребёнка. Правда, возникает вопрос, почему Гас и Доун остались с отцом: обычно при разводе дети остаются с матерью. Хотя, конечно, на счету у Кей был несчастный случай с Грегори – вполне вероятно, что суд не счел уместным доверить детей ей. Да и Сэм всё-таки винил в смерти сына скорее жену, чем какое-то там проклятие.

Впрочем, Кей не сразу покинула дом: сначала она боролась за свой брак и нормальную жизнь – и заодно сделала отвратительный ремонт в розовых тонах в той самой ванной, где утонул её сын. В пользу версии о том, что она уехала, а не умерла, говорит и небольшая коробка с её вещами в комнате Сэма – не привычный нам по игре семейный алтарь, а скорее несколько забытых в спешке предметов, собранных в коробку. И, конечно, авиабилет. О её дальнейшей судьбе нам ничего не известно – можно лишь отметить, что Сэм хранил обручальное кольцо.

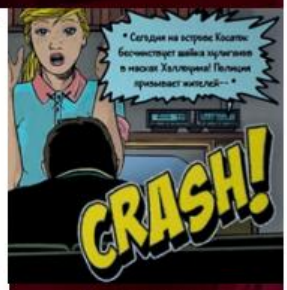
Что касается его второй жены, то, похоже, брак не состоялся: торжество было сорвано трагической гибелью Гаса. Во всяком случае, на фамильном древе второй жены Сэма нет, да и в комнате никаких признаков новоиспечённой миссис Финч не видно.

Муж Доун, индиец Санджай, умер в 2002-м и похоронен рядом с сыном Льюисом на семейном кладбище Финчей. О причинах его смерти мы ничего не знаем.

ТАК В ЧЁМ ДЕЛО?

Если посмотреть на ситуацию со смертями в семье Финчей, то картина вырисовывается тревожная. Действительно похоже, что их преследует злой рок: постоянные несчастные случаи, тяжёлые болезни да психические расстройства. Четверо детей погибли из-за недосмо-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



И ВОТ КАК ПРОВЕРИТЬ, выдумка ли комиксистов эти бандиты, или действительно в них всё дело?

ЗДЕСЬ ХОРОШО ВИДНО, что дом построил Арен Финч (Aren Finch). Но не верьте: это просто такое написание имени Sven

тра, да и в целом у Финчей, кажется, проблемы с чувством самосохранения. Весь их дом – одно сплошное нарушение правил техники безопасности. Хаотичная надстройка, открытые пространства на большой высоте, пролегающие по полу деревянного дома провода, небезопасные лестницы... В детскую комнату Доун нужно забираться по скалолазной стенке! Даже само расположение дома потенциально опасно: с одной стороны скала, активно разрушаемая морем, с другой – болото. Неудивительно, что люди здесь регулярно гибнут.

Но почему Финчи так беспечны? Скорее всего, это у них врождённое. У Одина, кажется, были проблемы с головой: он вроде и боялся проклятья, но всё равно ввязался в жуткую авантюру с перевозкой дома. Следующее поколение в лице Эди, наоборот, оказалось достаточно спокойным и уравновешенным: ей удалось спокойно умереть от старости.

В третьем колене мы можем уверенно выделить уже троих людей с ментальными отклонениями: Молли (галлюцинации, нездоровая тяга к биологии), Келвин (заметно ослабленный инстинкт самосохранения) и Уолтер (комментарии относительно адекватности человека, тридцать лет просидевшего в бункере под землёй, излишни). Сэм также не слишком дорожит своей жизнью, что оборачивается трагедией, и только психическое здоровье звёздной Барбары не вызывает вопросов – свою внезапную популярность она перенесла много лучше, чем большинство других звёздных детей.

В четвёртом поколении у нас Доун, которая прожила довольно-таки долгую, по меркам данной семьи, жизнь, и два её брата, погибших, в общем-то, по недосмотру взрослых. В пятом колене – снова психически больной Льюис, странноватый Милтон и не слишком заботящаяся о своей безопасности Эдит. Впрочем, «проклятый» дом в детстве её пугал – хотя с возрастом это, очевидно, прошло: во время игры этот наскальный колумбарий не кажется ей страшным.

Что получается? Мы видим, что в семье Финчей есть ментальное расстройство, которое передаётся через поколение – от бабушек-дедушек внукам. И это, кстати, достаточно типично: проблемы с психикой часто передаются именно так, да и проявляются не у всех родственников сразу.

И если выбирать между мистическим проклятием и вполне обычным генетически обусловленным ментальным расстройством – что в нашей реальности, что в мире игры, – мы бы поставили именно на второе. Не до конца здоровые люди создают нездоровую среду: строят и расширяют дом, не заботясь о том, насколько безопасно в нём жить. Строение действительно потрясающее, но будем честны: если бы вы захотели в нём жить со своими детьми, то оставили бы только первые два этажа, а остальное снесли от греха подальше. В текущем виде этот дом столь же прекрасен, сколь и опасен для тех, кто в нём проживает. И делает его таким именно то лёгкое безумие, которым страдают нечётные поколения Финчей.

В чётных поколениях болезнь передаётся дальше, но, в общем-то, не проявляется. А вот нечётным достаётся по полной программе – и если добавить к наследственности какой-нибудь дополнительный фактор вроде наркотиков или нездоровой атмосферы, то болезнь развивается в полную силу. А ведь опасный дом и постоянные разговоры о проклятии – это как раз нездоровая атмосфера. Вот вам логичные причины обилия достаточно ранних (или хотя бы достаточно нелепых) смертей.

Но, может быть, проклятие существует? Всё-таки погибали не только сами Финчи, но и те, кто отваживался вступать с ними в брак. И тут у нас два аргумента против. Во-первых, Кей, которая, похоже, вовремя развелась и избежала преждевременной гибели. Хотя, конечно, можно возразить, что именно развод избавил её от родового проклятия.

Тогда у нас второй контраргумент – Эди. Она не просто была Финчем из Финчей, она ещё и семьдесят три года прожила в «проклятом» доме – и ничего! Будь проклятие реальным по замыслу создателей игры, оно бы точно не пощадило Эди.

И если мы правы, то у сына Эдит всё должно сложиться хорошо – он-то ведь из чётного поколения, а значит, ему ничего грозить не должно.

Ну вот, парой загадок стало меньше. Впрочем, далеко не все тайны раскрыты: мы до сих пор не имеем ни малейшего понятия, что случилось с Милтоном Финчем и как он связан с «Лебединым эскизом». Но, быть может, следующая игра студии даст нам какие-нибудь зацепки? ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

MACK VS ZOMBIES

СМОГУТ ЛИ ТВОРЕНИЯ ГЕНИАЛЬНОГО ИЗОБРЕТАТЕЛЯ СПАСТИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО ОТ ЗОМБИ-АПОКАЛИПСИСА?

АЛЕКСЕЙ КОРСАКОВ

Илон Маск – настоящая звезда современной человеческой цивилизации, ходячий генератор идей, персона-легенда. Если вы последние десять лет жили в джунглях Амазонии, поясним: Илон Маск – это инженер, учёный, фантазёр и миллиардер. Он постоянно вкладывает огромные средства и силы в самые разные проекты, проходящие по границе (а иногда – далеко за ней) термина «научная фантастика». Маск успешен. Маск неудержим. Маск повсюду.

ОГНЕМЁТ ВАМ В РУКИ

Недавно его компания Boring предложила всем желающим приобрести самый надёжный, безопасный и удобный огнемёт в истории ручного оружия всего за пятьсот долларов. Уже принимаются предзаказы, а первые экземпляры будут отгружены владельцам в апреле этого года.

Но общественность больше заинтересовало заявление Илона в твиттере о том, что именно его огнемёт будет незаменим во время нашествия зомби. А если покупатель останется недоволен эффективностью изделия и зомби не будут повержены, Маск обязался вернуть деньги.

На этом изобретатель не остановился. Через пару часов ещё одним твитом он опроверг «некие слухи», согласно которым он якобы тайно готовится устроить зомби-нашествие, чтобы создать высокий спрос на свой огнедышащий товар. И вообще, для так называемого «апокалипсиса» нужны миллионы зомби, а у него пока нет такой большой фабрики (сказал владелец одной из самых больших фабрик на планете).

ТО САМОЕ
чудо-устройство
за 500 долларов

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

РАКЕТЫ МАСКА выглядят футуристически уже сегодня

Что ж, давайте представим, что зомби-апокалипсис всё-таки случился. Насколько полезными окажутся изобретения и разработки блистательного Илона Маска, когда по улицам городов и сёл станут маршировать мертвецы?

КЛЮЧ НА СТАРТ

Сразу обратимся к главному труду миллиардера: программе заселения космоса. Илон уделил немало времени удешевлению космических полётов и, следовательно, их массовому распространению. Удрать от хриплых людоедов в безвоздушное пространство и основать поселения на орбите – неплохой вариант. Минусы тоже есть: если до орбиты доберётся хоть один заражённый, станция быстро падёт, ведь сбежать оттуда уже некуда, а инфекция распространяется быстро. Так что меры предосторожности должны быть беспрецедентными (советуем прочитать роман «Корм» Миры Грант, там очень убедительно рассказывают именно о таких мерах).

В связи с этим куда интереснее выглядит программа Маска по колонизации Марса. Илон уже не первый год бьётся над масштабным планом заселения Красной планеты. Речь идёт о создании полноценного второго дома для человечества. И уж если земные континенты теперь населены упырями, самое время освоить новую территорию. Главное – не допустить зомби-иммигрантов. Им ведь будет плевать на гравитацию Марса, солнечную радиацию, перепады температур и отсутствие кислорода – они станут настоящим кошмаром для переселенцев! Флот многократно используемых кораблей, который Маск намерен создать для заселения Марса, сможет перевезти выживших в автономные города, а дальше в дело вступят службы безопасности и снабжения.

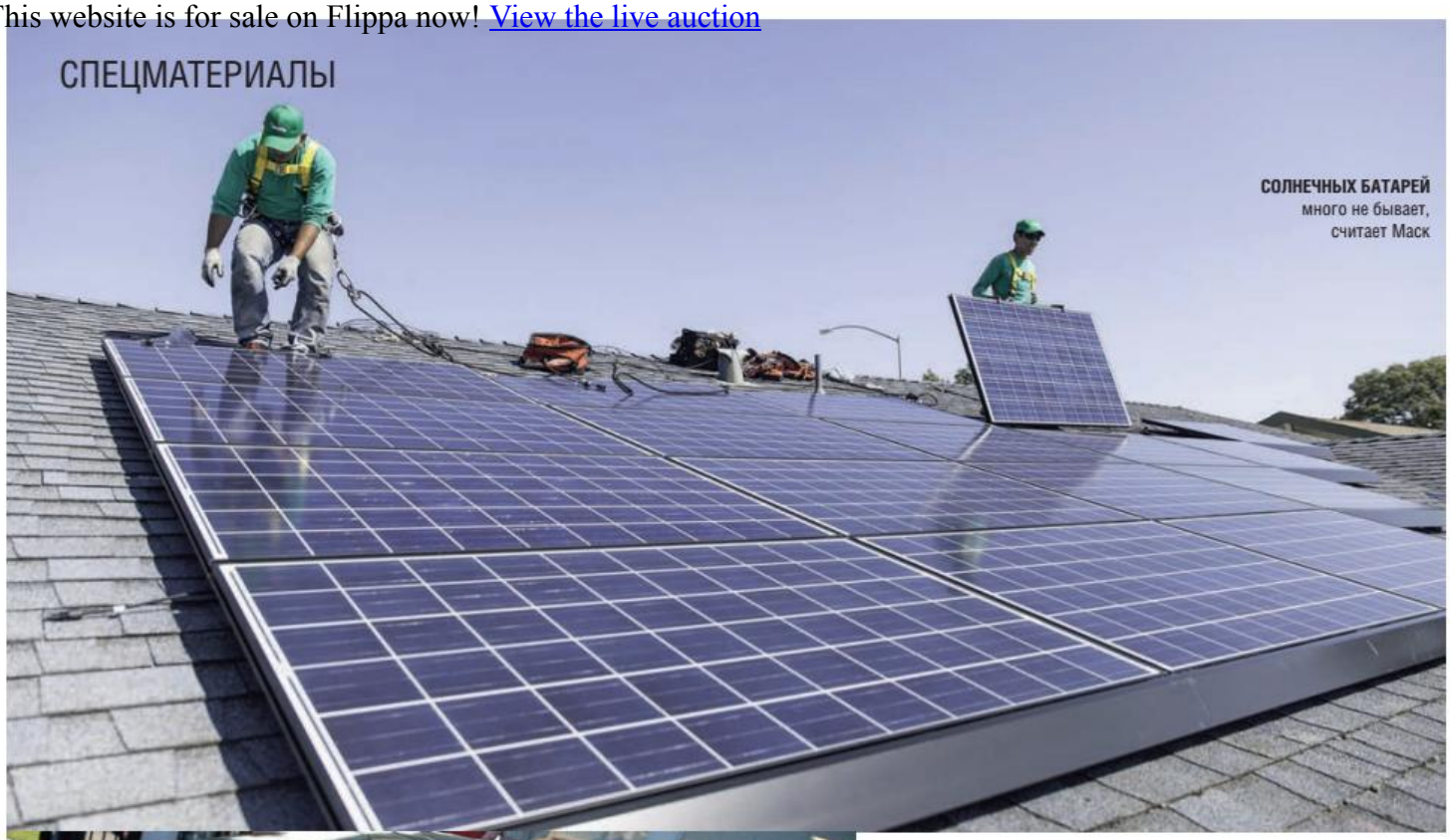
Для осуществления такого побега Илону нужно добиться одной из главных целей его космических проектов: создать надёжные разгонные блоки кораблей многократного применения. Тогда появление марсианского полиса с многомиллионным населением окажется не за горами. И если вдруг понадобится – зомби останутся на Земле в печальном одиночестве.

В СВОИ СОРОК ШЕСТЬ Илон Маск по-прежнему фонтанирует идеями и планами. Невозможно предсказать, в какую сторону будет направлена его энергия

ПО ШАХТАМ, ПО ТРУБАМ, ПО ВОЗДУХУ

Идея космических лифтов тоже не даёт Маску покоя. Изобретатель признаёт, что задача очень трудна, и пока пытается наладить производство нужных материалов из нанотрубок. Но если когда-нибудь он сможет создать систему лифтовых шахт длиной в десятки километров, то у человечества появится шанс быстро эвакуироваться из хаоса первых дней эпидемии. Все гражданские лица смогут покинуть опасную зону почти мгновенно, а на поверхности планеты останутся армейские части, полиция, народное ополчение и команды охотников-добровольцев, состоящие из авантюристов, патриотов и... геймеров.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



СОЛНЕЧНЫХ БАТАРЕЙ много не бывает, считает Маск

ЭЛЕКТРОМОБИЛИ вытеснят предков с двигателями внутреннего сгорания на свалку. По крайней мере, Маск в этом не сомневается

МАСК ПРИЗНАЛСЯ, что боится быстрого развития ИИ. Поэтому вкладывается в специалистов по его изучению

А вы думали, мы просто так в зомби-шутеры играем все эти годы? Да мы же будем единственной надёжной защитой этого мира! Что те военные знают о ходячих мертвецах? Они в Resident Evil выживали?! То-то же!

Кроме лифтов есть ещё одна перспективная идея Маска для тех, кто захочет выжить в условиях зомби-оккупации. Это система Hyperloop. Если миллиардер доведёт эту мечту до реализации, люди смогут путешествовать в небольших капсулах со скоростью 1200–1300 километров в час (*как и заражённые*. – Прим. ред.). Для капсул нужно построить особые трубы, а для движения капсул-вагонов будут использоваться магнитные подушки. Ближайшая аналогия – пневматическая почта. По замыслу изобретателя, сеть Hyperloop однажды покроет всю планету. Так что если вовремя изолировать от вторжения вокзалы, человечество будет обладать невиданной мобильностью, а зомби усядутся на строгую диету.

Но, пожалуй, самый реальный план Илона Маска, над которым усердно работает его компания SpaceX, – это замена обычных самолётов ракетными аппаратами. С их помощью перемещения в пределах земного шара сократятся с часов до минут. Отличный способ спасать осаждённые зомби города и перебрасывать воинские части в горячие точки. А повсеместное распространение беспилотников, которое Илон видит в самом ближайшем будущем, позволит дать бой ордам людоедов без привлечения людей и без риска для выживших.

БАТАРЕЙКИ ИДУТ В КОМПЛЕКТЕ

Гигантские фабрики батарей – одна из них уже построена Илоном в штате Невада – очень пригодятся для питания больших городов, оказавшихся в изоляции. Высокие стены и башни остановят зомби, а на городской территории будет достаточно энергии для работы теплиц с едой, систем очистки воды и отопления. Закупорившись на пять-десять лет, мегаполис с таким избытком энергии может просто ждать, пока ожившие мертвецы не развалятся на зловонные ошмётки. Органика-то не вечна.

Одно из направлений кипучей деятельности Илона Маска – литий-ионные аккумуляторы Powerpack и Powerwall. Цель проекта – снабжение энергией из возобновляемых источников отдельных домов и целых предприятий. В условиях зомби-осады такие аккумуляторы станут бесценным инструментом выживания. За день они соберут достаточно солнечной энергии, чтобы питать бытовые приборы, электрическую изгородь и парники с теплицами. Хутора-крепости и города-цитадели будут окружены злобными тварями, но жильцам придётся беспокоиться лишь о крепости стен и борьбе со скукой.

БЕРЕГИСЬ ТЕСЛАМОБИЛЯ

Если человечеству удастся сохранить сеть автодорог, Илон Маск может здорово усложнить ордам зомби процесс захвата мира. На электромобилях компании Tesla будет очень удобно спасаться от агрессоров или путешествовать по заражённым территориям.

В ближайших планах Tesla – увеличить пробег электромобилей до 1200 километров на одном заряде. Можно будет безостановочно курсировать между городами, не отвлекаясь на инфицированных. Правда, тут уже будет важно, с каким именно видом зомби столкнутся водители тесламобилей. Заторможенные и флегматичные ходячие мертвецы из фильмов Ромеро не станут

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

угрозой для едущего без остановок авто. А вот чудища «нового поколения», быстрые и неутомимые, как в фильме Дэнни Бойла «28 дней спустя» или в игре **Left 4 Dead**, будут преследовать машину и даже попытаются перехватить её.

НА ВОЙНЕ КАК НА ВОЙНЕ

Если человечество переживёт первый шок от нападения оживших мертвецов, то в дни глобальной войны с неупокоенными пригодится другая программа Илона – Neurolink. Изобретатель трудится над сложной системой вживляемых прямо в мозг имплантатов. Цель – улучшить память и скорость мышления, а также получить прямой контроль над компьютерами и машинами-автоматами. Гениальный военный стратег, отдающий мгновенные команды армии самолётов-беспилотников или боевых дронов, станет кошмаром любого зомби.

Три года назад Маск инвестировал 40 миллионов долларов – и пожертвовал ещё десять – в компании, работающие с искусственным интеллектом. Цель вложения Илон прокомментировал так: «Нам понадобятся машины, способные воспринимать и обрабатывать информацию не хуже человека, а также справляться со сложной моторикой».

Если инженер-гений продолжит двигаться в этом направлении, то зомби придётся ломать гнилые зубы о блестящие тела роботов-полисменов, роботов-десантников и роботов-спасателей. Человечество будет наблюдать за процессом в прямом эфире и делать ставки на металлических любимцев. Но не стоит забывать, что, когда запас ходячих мертвецов подойдёт к концу, «Скайнет» может задуматься о смысле и цене человеческой жизни.

Галактическая валюта и космический интернет, как и некоторые другие идеи Илона Маска, вряд ли облегчат судьбу выживших после зомби-апокалипсиса. Но если эти проекты изобретателя воплотятся в реальность и станут действительно массовыми, человечество будет иметь все шансы на быструю победу в войне с зомби. Когда мертвецам станет тесно в аду, зовите на помощь Илона Маска, он не подведёт.

HYPERLOOP можно прокладывать над обычными автодорогами

И ЕЩЁ НЕМНОГО ПРО ОГНЕМЁТ

Судя по твиттеру Илона, за сутки с момента анонса его новый огнемёт предзаказали уже 10 000 человек. Это половина изначальной партии.

Но и этого изобретателю мало. Уже откровенно издеваясь над публикой, он выдал следующий твит: «Но это ещё не всё! Это разумный огнемёт, его стоп-слово – «криптовалюта», и он поставляется с бесплатным блокчейном!» Почему-то именно на это высказывание отреагировал Рэнди Питчфорд из Gearbox, который пообещал добавить этот огнемёт в новую часть **Borderlands** (и подчеркнул, что он абсолютно серьёзен), на что Маск тут же дал добро. Ждём огнемёта от Boring Company в **Borderlands 3**! ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

CHRONO TRIGGER по-прежнему носит культовый статус

ПОСЛЕДНЯЯ ФАНТАЗИЯ ХИРОНОБУ САКАГУТИ

ИСТОРИЯ СОЗДАТЕЛЯ FINAL FANTASY

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Ни один настоящий разработчик вам не скажет, что делать игры – это просто. Вот и Хиронобу Сакагути, один из самых известных в мире геймдизайнеров, так не считал. И от своей нелёгкой доли он устал настолько, что даже подумывал бросить всё и найти себе «нормальную», хорошо оплачиваемую работу, которая в Японии тех лет была в большем почёте. Уйти решил громко, «хлопнув дверью», и для этого создал свой последний, как он думал, проект – **Final Fantasy**. Только вот игра получилась настолько успешной, что стала, по сути, лишь началом его настоящей карьеры.

СТАРТ

Сакагути появился на свет в 1962 году и с самого детства любил рассказывать истории. Правда, стать разработчиком он решил далеко не сразу – большую часть юности Сакагути провёл, мечтая стать музыкантом. Хиронобу писал несложные композиции и даже исполнял песни собственного сочинения, но большего, увы, не достиг: строгий отец был категорически против его увлечения.

Через какое-то время, как и другой известный японский разработчик Хидэо Кодзима, Хиронобу увлёкся кино и литературой: «Звёздными войнами», творчеством Хаяо

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ЕЩЁ ОДНА ВЕСЁЛАЯ ПОДРОБНОСТЬ: культовая для фанатов «финалок» мелодия Prelude была написана за пять минут

ХИРОНОБУ САКАГУТИ

ВИЗУАЛЬНЫЙ СТИЛЬ у Vagrant Story очень необычный

Миядзаки, **«Терминатором»** Джеймса Кэмерона и научно-фантастическими романами. А во время учёбы в университете пришло время игровых автоматов и компьютерных игр вроде **Wizardry**, оказавшей на молодого Хиронобу огромное влияние. И подарившей мечту: делать проекты, которые по эмоциональному и художественному влиянию на зрителя опередят кино.

К счастью, учёба на технологическом факультете университета Иокогамы приносила плоды: Сакагути научился программировать и начал писать свои первые простенькие игры. А когда на рынке появился компьютер **NEC**, Хиронобу увидел в игровой индустрии шанс вырваться из бедности. В отличие от многих скептиков того времени, он искренне верил, что будущее за компьютерными технологиями.

Поэтому, бросив университет, он в двадцать один год стал работником студии Square – тогда ещё маленького подразделения крупной компании **Denyuusha** (независимой Square станет чуть позже, в 1986-м). Там он получил громкую должность «директора по планированию и развитию», хотя и занимался поначалу одним программированием.

Но нельзя сказать, что это полностью устраивало юного разработчика. По словам самого Сакагути, то время было для него потрясающим: он научился многим вещам, пытался творить и был полон оптимизма.

Но и трудностей хватало.

Во-первых, сказывалось тяжёлое финансовое положение Хиронобу. Тогдашняя **Square** умещалась в небольшой съёмной квартире, но и это было для Сакагути роскошью: в отличие от его собственного жилища, там были кондиционер и даже нормальная ванная. Так что японский разработчик нередко буквально дневал и ночевал на работе.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЕВЯТОЙ ЧАСТИ
к мультяшной стилистике одобрили не все

Во-вторых, удовольствия от труда Хиронобу первое время почти не получал: делать надо было только те проекты, что имели коммерческий потенциал. Поэтому сначала из рук Сакагути вышла визуальная новелла **The Death Trap** – первая игра, для которой он написал сценарий. Успехом ни у игроков, ни у критиков она не пользовалась, но зато помогла Хиронобу осознать свои сильные стороны: он решил рассказывать истории.

Следом появился вертикальный скролл-шутер **King's Knight**, закрученный вокруг спасения принцессы. Этот проект примечателен тем, что именно с него началось долгое сотрудничество Сакагути и композитора Нобуо Уэмацу. Потом была гоночная игра **Rad Racer** (в Японии она называлась **Highway Star**), где нужно было избегать препятствий. И **The 3-D Battles of WorldRunner** – гибрид шутера и платформера, который во многом копировал популярную в те времена **Space Harrier**. В какой-то момент японцу довелось поработать даже над одним из первых симуляторов свиданий – **Nakayama Miho no Tokimeki High School**.

И хотя работы команды Сакагути продавались относительно неплохо и были технологически продвинутыми, это не спасало **Square** от банкротства. А главное, ни одна из этих игр так и не смогла дать Хиронобу удовлетворение: все они были просто копиями других успешных проектов.

В конце концов он решил, что следующее его творение будет последним, и попросил разрешения осуществить свою давнюю мечту – разработать RPG. И хотя он снова принялся копировать (в этот раз его вдохновила **Dragon Quest**), делал он это с умом.

В своей «финальной фантазии», как назвал проект Сакагути, он и команда придумали куда более интересные, чем у конкурентов, мир и историю, серьёзнее подошли к графике. А Нобуо Уэмацу написал отличную по меркам тех времён музыку. И так вышло, что 18 декабря 1987 года Хиронобу Сакагути, его команда и **Square** выпустили настоящий хит и первую главу одной из самых длинных серий в истории – **Final Fantasy**.

Именно тогда появился сюжет, закрученный вокруг погасших магических кристаллов (сначала ещё, правда, они были «шарами»), и целая партия героев, которыми предстояло управлять, и основа геймплея. В частности, боевая система с несколькими персонажами и врагами на экране (Сакагути говорит, что вдохновлялся американским футболом). А ещё именно первая часть сыграла важную роль в популяризации jRPG. Для тех лет это был своего рода прорыв: игроки могли путешествовать по миру, сражаться, развивать своих персонажей, настраивая им чуть ли не всё подряд, а также участвовать в по-настоящему интересной истории про спасение мира.

Так что Сакагути пришлось отложить свою отставку и выпустить за следующие десять лет ещё шесть частей Final Fantasy.

ТВОРЧЕСКИЙ КОНВЕЙЕР

В наши дни компанию обязательно обвинили бы в «паразитировании на бренде» или попытке создать «бездушный конвейер», но к тогдашней Final Fantasy эти определения почти не относились: все части были хорошо приняты и относительно успешны.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

При этом почти каждая новая игра делала хоть маленький, но шаг вперёд, а некоторые и вовсе меняли жанр. Например, **сиквел**, вышедший в 1988-м, радовал лучше проработанным сюжетом и ролевой системой, а также ввёл важное для фанатов понятие ездовых цыплят чокобо. **Четвёртая часть переехала на** SNES, ощутимо подтянула картинку, углубила сюжет и истории персонажей, при этом значительно увеличив их количество, а главное – перевела боевую систему на новый уровень.

Именно там впервые появилась так называемая Active Time Battle, она добавила в пошаговые бои элементы сражений в реальном времени и в целом стала куда ближе к тому, что мы видим сегодня. А **Final Fantasy VI и вовсе на годы вперёд запомнилась как настоящий** эталон жанра, который отполировал все механики серии, а заодно перевёл вселенную в более мрачный сеттинг «после промышленной революции».

Все «финалки» продавались космическими на тот момент миллионными тиражами. При этом собственной фишкой каждой из игр оставались обособленные миры и истории. Да, чокобо и магические кристаллы переносились из проекта в проект, но в целом каждая «фантазия» была уникальным произведением, которым можно было наслаждаться без всякого знания бэкграунда. А самое важное – волшебная атмосфера настоящего приключения и сказки – неизменно оставалось на месте. По крайней мере, до тех пор, пока команду разработчиков не покинул сам Сакагути.

ВЕЛИКОЕ НАСЛЕДИЕ

При этом одной лишь Final Fantasy Хиронобу не ограничивался. За годы творчества он умудрился в разных ролях приложить руку более чем к четырём десяткам игр, но мы расскажем лишь про жемчужины его портфолио. Например, в 1995-м Хиронобу успел поучаствовать в создании Chrono Trigger – ещё одной легендарной jRPG, которую многие до сих пор считают лучшей в жанре.

Она рассказывала о группе персонажей, что путешествовали во времени и оказывались во множестве разных сеттингов. История получилась по-настоящему волшебной: с кучей приключений и живых героев, полюбившихся игрокам. Нашлось место и нелинейности: ошибки могли привести к весьма досадным для игроков последствиям, и это в 1995 году!

Хвалят в Chrono Trigger чуть ли не всё: сбалансированный, почти идеальный на тот момент для jRPG геймплей, волшебную музыку от Ясунори Мицуды и Нобуо Уэмацу, историю, к которой приложил руку в том числе и создатель манги **Dragon Ball** Акира Ториями. Визуальной составляющей занимались талантливейшие люди вроде Тэцуи Номуры, а контролировали процесс, помимо прочего, сам Хиронобу Сакагути и даже создатель серии Dragon Quest Юдзи Хория. В общем, над проектом работала настоящая команда мечты.

И она не подвела.

В 1998-м вышла ещё одна культовая игра – **Xenogears**, для которой Сакагути стал исполнительным продюсером. Действие разворачивалось на экзопланете, а сюжет был полон роботов-мехов, заговоров и философских рассуждений.

Спустя год настала очередь **Chrono Cross** – идейной наследницы Chrono Trigger, но уже в 3D и с совсем новой историей. «Сиквел» не опорочил оригинал и принёс создателям успех как в финансовом плане, так и по части отзывов игроков и прессы.

А уже в 2000-м вышел ещё один шедевр, к которому приложил руку Хиронобу, – **Vagrant Story**. Это была

FINAL FANTASY VII

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

мрачноватая, но безумно атмосферная история в жанре тёмного фэнтези, со средневековыми «спецагентами», сверхъестественными силами и мощной интригой. Vagrant Story запомнилась не только лихо закрученным сюжетом и кинематографичностью (по части подачи истории многие сравнивали игру с **Metal Gear Solid**), но и необычным для jRPG игровым процессом.

Действие разворачивалось в узких запутанных улочках и подземельях, где бои перемежались элементами головоломок и платформеров. Целого отряда с героем тоже не было, а сражения шли в реальном времени. Для каждого удара можно было выбрать отдельную часть тела врага, а важнее всего было учитывать уязвимости противника, вовремя использовать способности и составлять связки из атак.

Ещё один важный проект, спродюсированный Сакагути, вышел в 2002 году: **Kingdom Hearts**. По сюжету игры живой мальчик неожиданно оказывался в одном мире с персонажами **Disney**: Дональдом Даком, Микки Маусом и остальной мультяшной компанией. Это сочетание неожиданно принесло колоссальный успех: игра стала одной из самых продаваемых для PlayStation 2 в целом.

Сам Хиронобу к концу девяностых из бедного студента превратился в настоящую легенду. В 1991-м его повысили в должности до вице-президента **Square**, а в 1995-м – до президента американского подразделения компании. За годы работы он привёл в индустрию немало талантов: от художников вроде Тэцуи Номуры до дизайнеров, приложивших руку к Xenogears, Vagrant Story, Chrono Trigger, **Xenoblade Chronicles** и, само собой, Final Fantasy.

УХОДЯ НА ПИКЕ

Впрочем, самым большим успехом Хиронобу Сакагути всё-таки принято считать **Final Fantasy VII** – проект, что познакомил с жанром jRPG целое поколение игроков за пределами Японии. Вышла игра в 1997 году, но не без проблем: первые версии сценариев отправились в стол из-за своей мрачности (впрочем, потом они стали основой для сюжета Xenogears), а некоторые члены команды в самый ответственный момент уходили в другие проекты.

Даже сценарий за авторством самого Сакагути, пожелавшим перенести действие в Нью-Йорк 1999 года и разыграть детективную историю, со временем был отклонён. Трудностей добавил и уход с Nintendo на первую PlayStation. Да и бюджет по тем временам был рекордный – 60 миллионов долларов, не считая затрат на рекламу.

Но всё это окупилось сполна. Сейчас на седьмую часть геймер-новичок не взглянет без слёз, но тогда один стартовый ролик приводил игроков в восторг. А саундтрек, написанный всё тем же Уэмацу, многие считают едва ли не главной работой всей его жизни.

С седьмой частью серия перешла во мрачный научно-фантастический мир, где главные герои боролись со злой корпорацией (хотя без фэнтезийных элементов, конечно, не обошлось). Проработка сюжета и персонажей оставалась на высоте, а ныне легендарная сцена смерти Айрис Гейнсборо сильно шокировала игроков, привыкших к добрым сказочным историям. На мрачную атмосферу повлияла личная трагедия Сакагути: рассказать более взрослую историю о потерях он решил после смерти матери.

Повторить успех седьмой части ни одной «финалке» так и не удалось, хотя планка качества редко проседала ниже «отлично». Восьмая глава шагнула в сторону современной научной фантастики и тоже достигла немалого успеха, а девятая и вовсе вышла потрясающей.

В некоторых интервью именно её Сакагути называет своей самой любимой (хотя временами это звание применяется и к первой, и к десятой частям), ведь

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ЗАБАВНЫЙ ФАКТ: изначально первая часть Final Fantasy называлась Fighting Fantasy, но потом Хиронобу решил изменить название и подчеркнуть, что проект будет его последним

там было, пожалуй, всё «самое-самое» в серии. И ощущение сказки, и возвращение к фэнтезийным корням. И всё это с современной на тот момент (пусть и немного мультяшной) картинкой, музыкой от Нобуо Уэмацу и, конечно же, проработанной историей и персонажами.

Наконец, десятая часть в 2001 году стала первым полностью трёхмерным выпуском серии и до сих пор неплохо выглядит, особенно в переиздании. Диалоги впервые в Final Fantasy были полностью озвучены, что тоже стало шагом вперёд.

Но сильней всего, как повелось, впечатляла история, в которой форварда блицбола (вымышленного вида спорта) внезапно втягивали в дела спасения мира. И по пути он переживал как массу приключений, так и одну из лучших любовных историй в игровой индустрии. Тираж «десятки» стал рекордным для серии: за пару лет игра разошлась тиражом почти в семь миллионов копий.

Несколько позже Хиронобу приложил руку и к паре ответвлений, и к онлайновой одиннадцатой части «финалок», но вспоминать их мы уже не будем. Тем более что последние годы его работы в **Square** прошли неприятно.

ПОСЛЕДНИЕ ИСТОРИИ

Причиной тому стало желание Сакагути осуществить ещё одну мечту и стать режиссёром анимационного фильма **Final Fantasy: The Spirits Within**. Она вроде бы исполнилась: от качества CG-картинки у тогдашних зрителей захватывало дух, да и критики неплохо приняли картину. Это была простая, но не самая плохая история, завязанная на противостояние таинственным инопланетным призракам.

Зато фанаты эксперимент Хиронобу не одобрили: слишком слабо он соотносился с игровой серией. Ни глубокого сюжета, ни персонажей, ни фирменной атмосферы. Массовую же аудиторию анимационный фильм по игре не заинтересовал, из-за чего и провалился в прокате: при бюджете в 137 миллионов долларов удалось собрать чуть больше восьмидесяти. Позже эта неудача стала одной из причин, подтолкнувших **Square** к слиянию с **Enix**.

Попытка поиграть в кинематографиста дорого обошлась Хиронобу: он в «добровольно-принудительном порядке» покинул свою должность и как будто отправился в изгнание. Засел в своём доме на Гавайях, долго смотрел кино, читал и только в 2004-м вернулся в индустрию со своей собственной компанией – **Mistwalker**.

Именно в её составе и прошёл, пожалуй, последний, пусть и не самый заметный этап в карьере великого японца. При поддержке **Microsoft** Хиронобу Сакагути и его команда создали несколько игр, из которых больше всего запомнились две: **Lost Odyssey** и **The Last Story** (переводится как «последняя история», оцените иронию).

Lost Odyssey рассказывает о герое, что прожил больше тысячи лет, но потерял память и с болью восстанавливает утраченные воспоминания. Страдать он вынужден в стремительно меняющемся мире, где происходит «магическая промышленная революция». Даже по скупому описанию видно, что сюжет подразумевает много эмоциональных моментов.

Собственно, за них и за боевую систему игра и получила относительно высокие оценки. Хотя многие не оценили эксперименты Сакагути: кого-то не впечатлил сюжет, написанный в соавторстве с писателем Киёси Сигэмацу, кого-то – бои. Игра, правда, всё равно оказалась лучше тринадцатой Final Fantasy, сделанной уже без участия Хиронобу.

Последней крупной игрой мэтра стала **The Last Story** – эксклюзив для Nintendo Wii и последняя на данный момент история от Хиронобу. И пусть она не достигла высот лучших глав Final Fantasy, но запомнилась как по-настоящему яркая точка (не с запятой ли?) в сценарной карьере мэтра. Как всегда, с красивой историей и простым, но не лишённым глубины геймплеем. А главное, с узнаваемой волшебной атмосферой, годами отличавшей игры Сакагути от других проектов.

■■■

Сейчас Хиронобу Сакагути продолжает работу над играми, хоть и в другой области: его компания активно развивает мобильные **Terra Battle 2** и **Terra Wars**. Своей заветной цели он уже достиг, всё, что хотел, доказал. И какими бы ни вышли будущие проекты **Mistwalker**, слава Сакагути будет опережать его ещё долгие годы: для этого хватит историй, что он *уже* рассказал. ■

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ХИТРОСТИ КИБЕРСПОРТСМЕНОВ

НА ЗАМЕТКУ ПРОСТЫМ ИГРОКАМ

АЛЕКСЕЙ ШУНЬКОВ

Давайте честно: киберспортсменами нам с вами не стать. По крайней мере, подавляющему большинству. Ведь спортивная карьера – это не только набор уникальных врождённых данных, но и (что гораздо важнее) готовность отказаться от многих занятий в жизни, едва ли не целиком посвятив себя тренировкам.

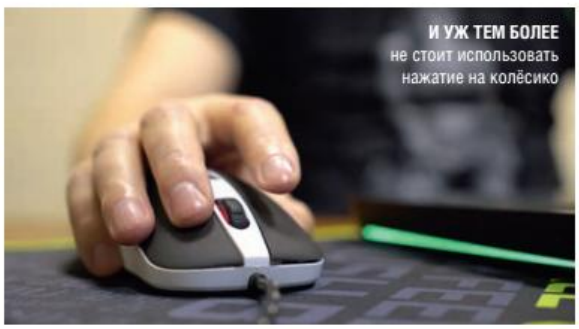
Другое дело – поднять свой скилл, взяв на вооружение отдельные хитрости и ноу-хау, используемые в киберспорте. Мы опросили больше десятка профессионалов и отобрали советы, которые подойдут и обычным игрокам. При этом мы нарочно не стали выделять отдельные дисциплины или жанры. Многие рецепты применимы в любых динамичных играх, а некоторые и вовсе универсальны.

КЛАВИАТУРА И МЫШЬ

Первым делом – забудьте о беспроводных устройствах: они недостаточно отзывчивы для динамичных игр. Знатоки железа сейчас возмутятся: «Вовсе нет, уже начали появляться модели с хорошим откликом!» Да, мы в курсе, но это пока редкое и дорогое исключение. Поэтому в общем случае исходите из того, что проводные устройства, скорее всего, дадут хороший отклик, а беспроводные – скорее плохой.

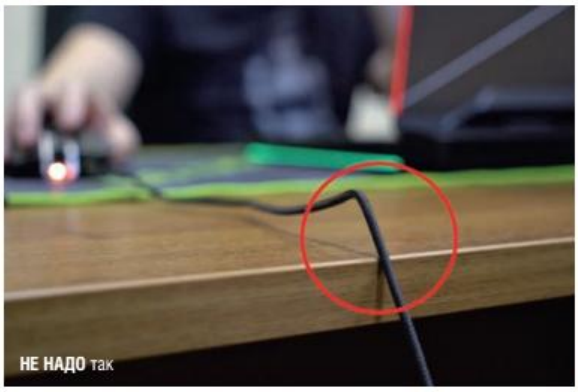
Теперь мышь. В играх любого жанра от неё требуются скорость и точность. Правая рука должна метко целиться и вовремя кликать – а все остальные функции по возможности берёт на себя клавиатура.

ЧТО КАСАЕТСЯ типа клавиатуры, то чаще советуют «механику». Но немало профессиональных игроков предпочитает мембранную с коротким ходом. Тут однозначного рецепта нет



И УЖ ТЕМ БОЛЕЕ не стоит использовать нажатие на колёсико

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



НЕ НАДО так

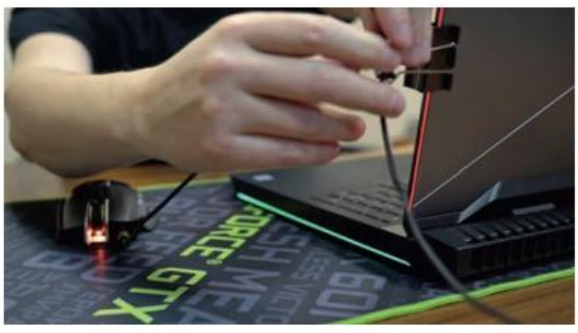
А ВОТ ТАК – надо

Это значит вот что: по возможности избегайте многокнопочных монстров. Левая кнопка, правая кнопка, колёсико – этого достаточно. Большинство профессионалов не пользуется боковыми клавишами: это сбивает точность и нарушает правильную моторику руки.

Разумеется, этот совет наиболее актуален в шутерах, где точность клика важнее всего. В жанре MOBA она имеет чуть меньшее значение, там пара дополнительных игровых функций на боковых кнопках может принести больше пользы, чем вреда.

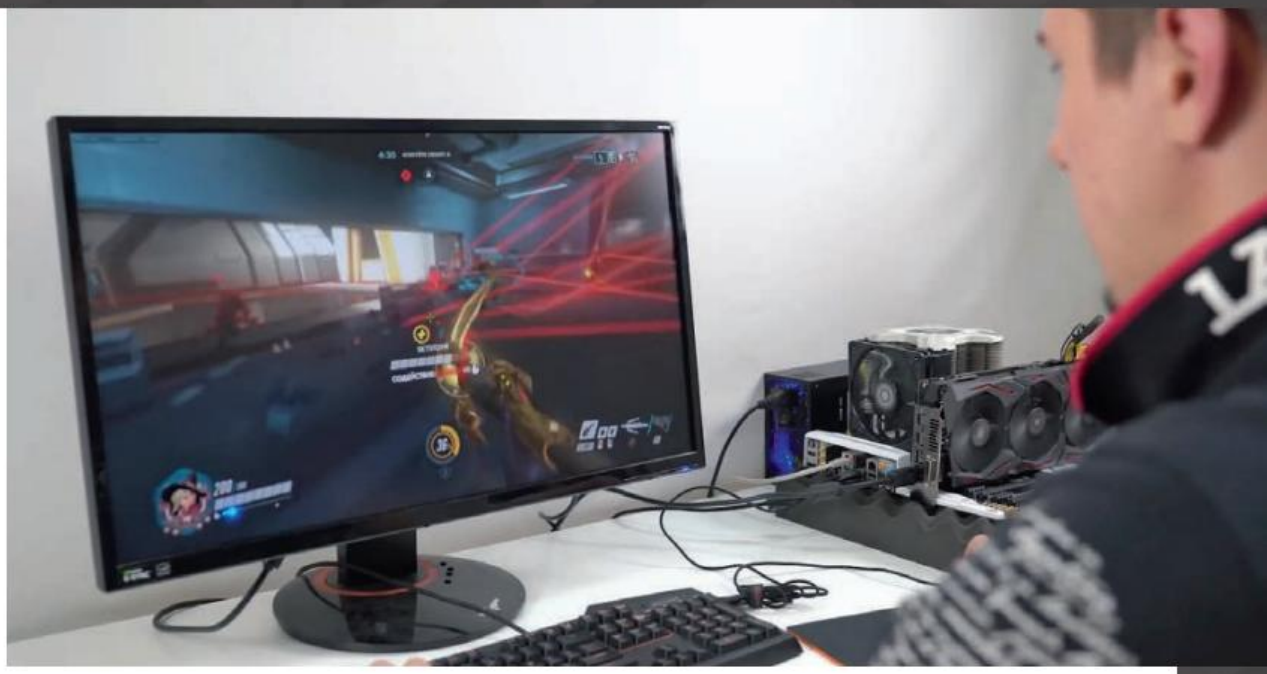
Провод должен двигаться свободно. Чтобы он не цеплялся, есть держатели: от пафосных, долларов за пятьдесят, до совсем недорогих. Разницы между ними почти никакой: можно даже закрепить провод у монитора подручными средствами, вплоть до проволоки или скотча. Главное, чтобы он нигде не тёрся и не цеплялся – даже совсем чуть-чуть.

Наконец, чувствительность. Тут у каждого киберспортсмена свои привычки. Некоторые (чаще всего так делают снайперы) играют на очень низкой «сенсе»: мышь буквально ездит туда-сюда через весь ковёр. Но в среднем чувствительность настраивают так, чтобы при игре пробег мыши по коврику составлял пять-семь сантиметров.



ИЛИ ДАЖЕ ТАК. Подойдут любые подручные средства

This website is for sale on Flippa now! View the live auction



НЕТ, ОТДЕЛЬНЫХ КАДРОВ вы не увидите. Но вот плавность картинки изменится радикально – а значит, повысится и меткость прицеливания в любом шутере

МОНИТОР

В кино обычно 25 или 30 кадров, поэтому многие считают, что это предел восприятия для человеческого глаза. Но, поверьте, в динамичной игре вы мигом почувствуете разницу между 50 и 120 герцами.

В прошлом году мы как раз проводили «слепые тесты» мониторов – и убедились, что разница, пусть и едва заметная, ощущается даже между 144 и 240 герцами. На таких больших цифрах результативность игры уже особо не меняется, но вот если перейти с 50–60 герц на 120–140, можно существенно улучшить точность стрельбы: вы сами заметите, что стали попадать чуть чаще.

ГОЛОСОВОЕ ОБЩЕНИЕ

Польза от текстового чата в разгар боя близка к нулю, зато голосовая коммуникация в тех играх, где она поддерживается, заметно улучшает результат команды.

И да, учите английский. Нравится вам или нет, сегодня это общепринятый международный язык общения – на нём в онлайне говорят и немцы, и поляки, и шведы. Не стесняйтесь, никто не ждёт от вас безупречного произношения, даже пары сотен слов вполне хватит для нормального общения.

Собственно, на этом о железе всё – и мы переходим к более тонким материям: тому, что лежит на стыке физиологии и психологии.

ДОРОГОВИЗНА гарнитуры совершенно не важна: эта статья не для меломанов. Главное, чтобы был приличный микрофон, не раздражающий сокомандников шипением и треском

ТИЛЬТ

Такое состояние, как «тильт», знакомо всем, даже тем, кто никогда не слышал этого слова. Суть в том, что, когда вы начинаете проигрывать, вы раздражаетесь – и уровень игры падает. Вы снова проигрываете и ещё сильнее раздражаетесь. В такие моменты очень сложно осознать: да, я начал играть плохо, надо передохнуть. Наоборот, череда поражений затягивает: «Я в норме! Вот-вот ещё немного, и отыграюсь...» На самом же деле вы играете всё хуже и хуже. В азартных играх так проигрывали родовые поместья. Онлайновые игры гуманнее, но слить за вечер столько очков, что потом и за месяц не удастся отыграться, – раз плюнуть.

Рецепт прост: как только проиграете дважды подряд – делайте перерыв минут на двадцать. Без всяких «но». Как жёсткое правило. Вы удивитесь, сколько единиц рейтинга это вам сэкономит.

Кстати, вышенаписанное справедливо даже в играх без рейтинга. Ведь на уровне моторики наше тело послушно запоминает всё, что мы делаем часто. Весь день играли плохо – закрепили навык плохой игры. Избегайте этого.

ИГРЫ МАСТЕРОВ

Любой опытный игрок вам скажет: учитесь у профессионалов, анализируйте записи. Это правильно и совершенно очевидно. Но тут есть один любопытный и более тонкий эффект. Вы можете заметить, что, если с полчаса посмотреть скилловый геймплей, а потом сесть играть самому, ваш собственный скилл поначалу будет чуть выше обычного.

ТРЕНИРОВКИ

Мы уже договорились, что статья – не для профессионалов, у которых жёсткий режим дня, тренеры, диеты и чуть ли не личные массажисты. Поэтому под словом «тренировка» мы понимаем самое банальное: сесть и поиграть.

Тем не менее профессионалы советуют ставить себе цель перед каждой тренировкой. Или, если хотите, придумать себе «ачивку» и постараться её полу-

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ПОКА ВЫ СМОТРИТЕ видео, мозг невольно настраивается на правильный темп и манеру игры, подмечает какие-то мелочи, которые вы, возможно, даже не фиксируете сознательно. Просто попробуйте

чить за время игры. Например, сыграть партию, ни разу не погибнув. Или сделать за день тридцать хэдшотов. Трижды зарезать врага ножом. Убить двести крипов. И так далее. Что-то предельно конкретное, за что будет легко перед собой отчитаться: получилось или нет.

Выдумывая разные ачивки на каждый день, вы, во-первых, сделаете игру интереснее, а во-вторых – эффективно прокачаете самые разные скиллы.

ТРЕНАЖЁРЫ РЕАКЦИИ

Чтобы потренировать точность и реакцию, есть программы-тренажёры. Например, **Osu**. Это небольшая динамичная игрушка, в которой киберспортсмены порой разминаются перед матчами. Или, как ещё говорят, «раскликиваются». Ещё есть **Aim Hero** и десятки аналогов для тренировки реакции, точности и многозадачности.

Впрочем, пользу от программ-тренажёров признают не все: многие профессионалы считают их полной чушью и тренируются только в своей основной дисциплине. Мы же скажем так: попробуйте, но без фанатизма. И проследите, даёт ли это какой-то эффект. Если да, берите на вооружение, нет – бросьте.

СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ

Частая дилемма для игроков-любителей: насколько узкой должна быть специализация? Тренировать какой-то один класс, героя, чемпиона или расу – или всех понемногу?

Тут опрошенные нами мастера проявили абсолютное единодушие. Если игра вам действительно нравится и вы собираетесь остаться в ней надолго, то попробовать – именно попробовать! – стоит вообще всё. Героев, расы, виды оружия. Но по чуть-чуть, только чтобы прочувствовать, как это играется, и знать врага в лицо.

А вот всерьёз тренировать и оттачивать надо что-то одно: одну расу в RTS, один класс в командных шутерах. Наиграв тысячу часов, сложно не стать в этом мастером: достаточно не распыляться и не закреплять ошибки.

ОШИБКИ

Если вы играете долго, а результаты по-прежнему так себе, то вы почти наверняка повторяете одну и ту же ошибку. Или несколько ошибок. Сказать легко, но поди попробуй исправить – ведь то, что повторено бесчисленное множество раз, уже накрепко засело на уровне рефлексов. Как быть?

Для начала нужно правильно выявить ошибку. В этом поможет приятель с более высоким скиллом: у вас ведь наверняка есть такой тиммейт, правда? Также важно признать для себя: да, это именно ошибка. Не «мой особый стиль», не «мне так удобно», а ошибка.

Далее выясните: а как правильно? Чего не делать – ясно, а что делать вместо этого? И потом просто ставьте себе цели на день: те самые «ачивки». Сыграть хоть один раз «правильно». Играть «правильно» в течение часа или, например, пять-десять партий подряд. Вы заметите, как одни рефлексы понемногу придут на смену другим, а класс игры заметно возрастёт.

СПОРТ

И последний совет. В слове «киберспорт» неслучайно есть корень «спорт». Может, вы и не собираетесь бежать марафон или участвовать в Олимпиаде, но организм – единая система, в которой редко когда удаётся прокачать что-то одно. От того, как снабжается кислородом ваш мозг, зависит скорость и качество принимаемых решений.

Серьёзно, займитесь спортом. Бег, бассейн, ушу или вейкборд – любая дисциплина, где есть хорошая кардиосоставляющая. Гармоничное развитие тела вскоре скажется и на игровых результатах, да и на многих других аспектах вашей жизни. ■

БЛАГОДАРИМ:
Алексей 'WhiteRa' Крупник (Starcraft)
Александр 'Destroyer' Тимофеев (League of Legends)
Никита 'Saetia' Бурлаков (League of Legends)
Михаил 'Kira' Гармаш (League of Legends)
Михаил Аникин (Overwatch)
Алексей 'Madneps' Холин (League of Legends)
Анатолий 'Synoptic' Лобашев (ESforce Holding Ltd.)
Рубен 'Rubikon' Зурабян (Overwatch)
Павел 'Rillion' Шабалин (Overwatch)
Кирилл 'Likkrit' Малофеев (League of Legends)
Евгений 'Sleepsomewhile' Слипчик (CS:GO)

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

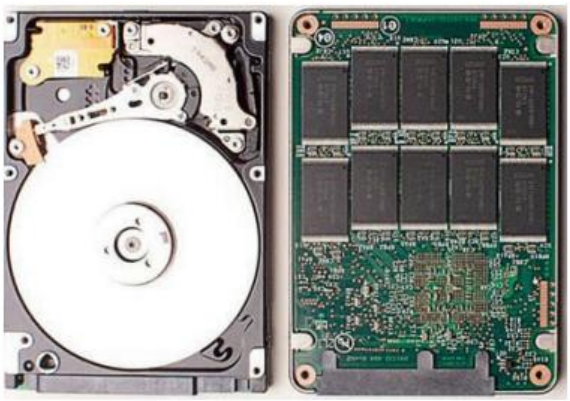
КАК ВЫБРАТЬ SSD-НАКОПИТЕЛЬ

Интерфейсы, контроллеры и другие тонкости

Магнитные накопители были в ходу у владельцев ПК на протяжении десятилетий – от восьмидюймовых дискет до привычных жёстких дисков. В конце 2000-х годов обозначилась новая тенденция: переход на SSD, иначе – твердотельные диски, куда более быстрые и неприхотливые.

В последние годы продажи HDD медленно шли на убыль, а поставки SSD, напротив, потихоньку росли. Открыв каталог любого магазина электроники, вы обнаружите десятки и даже сотни моделей твердотельников. В редакцию «Игромании» они частенько приезжают на тестирование, да и цены давно не кажутся убийственными. Одним словом, пора менять хранилище.

В этом материале мы расскажем, на какие параметры стоит обратить внимание, чтобы не пожалеть о выборе.



ВЗГЛЯД ВНУТРЬ SSD: видите, никаких магнитных пластинок и бешеного считывающего устройства!

HDD и SSD

Стандартный HDD для ПК – это 3,5-дюймовая коробочка, скрывающая считывающие головки и намагниченные пластинки, где хранятся данные. Из проблем, лежащих на поверхности, назовём шумную работу, неторопливое выполнение операций с маленькими файлами и, так сказать, хрупкость – «винт» крайне восприимчив к тряске и падениям.

SSD, напротив, лишены механических частей и потому не жужжат и не страшатся ударов, ведь это просто платы с распаянными микросхемами флэш-памяти и управляющим контроллером. Скорости чтения и записи на фоне аналогичных показателей HDD попросту потрясают воображение, особенно в случае с небольшими файлами.

На практике это означает шустрый запуск операционки и подросшую отзывчивость программ типа **Adobe Photoshop**. В играх же это обеспечивает мгновенный

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

переход от меню и заставок к геймплею, в том числе в сложных проектах с открытым миром. Только не ждите прироста fps – тут всё зависит от процессора, видеокарты и оперативки.

Разумеется, при таких плюсах твердотельники уже давно скинули бы жёсткие диски в мусорную корзину истории, однако этого не произошло. В первую очередь – из-за дороговизны производства. Вдобавок SSD если и выходят из строя, то целиком, а утраченные данные крайне проблематично восстановить.

Ещё им вменяют в вину ограниченный ресурс циклов перезаписи – и напрасно, ведь это величина относительная. Скажем так, пять лет хорошая модель точно протянет, а к тому времени вы наверняка задумаетесь о замене хранилища. Технологии не стоят на месте!

SAMSUNG полностью контролирует производство собственных SSD

SLC, TLC и MLC

Теперь попытаемся разобрать SSD по косточкам. Косточки в нашем случае – типы флэш-памяти NAND: SLC, TLC и MLC. В SLC в одну ячейку вносится один бит данных, в TLC – три, в MLC – два.

Первый тип оставим за бортом, подобных твердотельников вы в продаже не найдёте. У TLC худшие показатели, но самая низкая цена. Поэтому рекомендация проста: обращайте внимание на MLC-диски. В сравнении с «собратьями» это оптимальный вариант по производительности, выносливости (в характеристиках обозначается как рекомендованный записываемый объём, вроде «30 ГБ в день») и сложности коррекции ошибок.

К слову, о производительности. У SSD различаются скорости последовательной (например, копирование файлов) и случайной (функционирование ОС) записи. В обзоре модели **ADATA SX950**, заметьте, произвольная запись файликов на 4 КБ указана в IOPS (число операций ввода/вывода в секунду), а не в стандартных МБ/с.

Почему мы не говорим о чтении? Потому что чтение не влияет на «старение» SSD – только запись.

Интерфейсы

Важный нюанс связан с подключением SSD. Распространённые варианты: SATA 3 и PCIe (напрямую к материнке). С недавних пор актуальным решением для ноутбуков стал формфактор M.2., его плюс – компактность, быстродействие же зависит от интерфейса передачи данных (SATA, PCIe 2.0, PCIe 3.0).

По скорости чтения и записи диски NVMe существенно превосходят стандартные устройства с M.2 и SATA. Новинка пользуется спросом среди профессионалов и владельцев серверов. Кстати, если надумаете обзавестись твердотельником NVMe, не беспокойтесь насчёт особого порта в компьютере – под NVMe не стали придумывать новый разъём.

УПОМЯНУТЫЙ SandForce SF-2281: всего лишь ещё одна крохотная микросхема

Контроллер

Контроллер в SSD отвечает за разброс данных по диску, то есть от него напрямую зависит скорость записи и чтения. Некоторые производители применяют собственные разработки (та же **Samsung**), другие пользуются популярными сторонними решениями. Зайдя в любой магазин, вы обнаружите стандартный перечень контроллеров: Marvell, SandForce, Phison и Silicon Motion. У каждого свои особенности. Скажем, в обзоре **Kingston HyperX Fury** мы отмечали специфику контроллера SandForce SF-228: крупные объекты он пишет «как есть», а мелочь на лету сжимает. Плюс второго – в увеличении отзывчивости операционки.

Производители

Наконец мы добрались до имён. На этом рынке несколько сильных игроков: **Intel**, **Samsung**, **Toshiba**, **Silicon Power**, **Transcend**, **ADATA** и ряд других. Обозначим пару тенденций: во-первых, есть сами производители, способные занижать цены, снабжать продукты лучшими внутренними технологиями и обновлять прошивку контроллеров (к ним и доверия больше), и, во-вторых, есть сборщики, лишённые названных бонусов.

К примеру, у Toshiba собственные контроллеры и флэш-память (и ей принадлежат **OSZ** и **Indilinx**). **SanDisk** тоже не смотрит на сторону (ею владеет **Western Digital**, король сегмента HDD), **Intel** и **Micron** затеяли совместное предприятие **IMFT** для выпуска флэш-памяти в колоссальных объёмах, **Crucial** входит в состав Micron, и так далее. Перечень сборщиков тоже длинный: Kingston, ADATA, Transcend, **Corsair**...

Универсального совета тут нет: отдавайте предпочтение тому, с чьей техникой сталкивались раньше и кому доверяете больше. И смотрите на срок гарантии: Intel, скажем, даёт пять лет на ряд моделей.

Цены

По вопросам стоимости вам прямая дорога в онлайновый каталог какого-нибудь крупного магазина. Там вы увидите, что цены на 128-гигабайтные варианты стартуют с 3700 рублей, на 256-гигабайтные – с 5000 рублей, а на 512-гигабайтные – с 10 000 руб. Тратиться на твердотельник большего объёма сейчас смысла нет (всё ещё дорого!), так как HDD по-прежнему незаменимы в роли условной «файлопомойки».

●●●

Как видите, SSD ко второй половине 2010-х годов значительно подешевели. Взять в пару к винчестеру резвый твердотельник под операционку, важные программы и игры теперь стремятся многие. Результат того стоит. Надеемся, наш материал оказался полезным и не занудным, ну а чтобы определиться с конкретным устройством, чаще читайте «Железный цех» – хлам на тесты не берём! ● *Ярослав Гафнер*

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ВОТ ЭТО ЖЕСТЬ!

Лучшее железо 2017 года

Друзья, 2017 год уже позади, а значит, пришло время подвести итоги и составить наш традиционный топ лучшего железа ушедшего года.

ВИДЕОКАРТЫ

Обстановку с видеокартами в 2017 году сильно подпортили майнеры. Как вы помните, в начале-середине лета из магазинов исчезли все популярные GPU, а нераспроданные экземпляры взлетели в цене почти в два раза. К примеру, если в феврале 2017-го GTX 1060 можно было купить за 18 000 рублей, то в июле её же продавали за 34 000, и товар не залёживался. К осени рынок слегка отпустило, цены вернулись в прежнее русло, но... момент для выпуска новых поколений Radeon и GeForce был загублен. Сами понимаете, когда в первой половине года компании перевыполняют годовой план по продажам, выпускать что-то новое никому не интересно.

Поэтому в 2017-м мы увидели всего один новый флагман – Vega 64. Его бы и назначить главным GPU года, но... не можем. Новая архитектура AMD (ну как новая... опять перепиленная GCN) не смогла обойти даже GTX 1080, которая, напомним, вышла почти два года назад и, что самое забавное, работает стабильнее, предъявляет гораздо меньше требований к блоку питания и стоит дешевле.

ASUS ROG Strix

В связи с этим награду года ни **NVIDIA**, ни **AMD** мы не дадим, а вручим ее... опять ASUS, за её линейку ROG Strix. По факту это лучшие видеокарты на рынке. Система питания, организация охлаждения, разгон, управление – всё сделано на высшем уровне. Даже GTX 1080 Ti в исполнении Strix умудряется держаться в пределах 55–60 градусов Цельсия! А супергорячая Vega 64 укладывается в 65.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ПРОЦЕССОРЫ

В 2017-м умирающий рынок, как старый кот при виде кошки, воспрянул духом и задал такого жару, что даже бывалым стало не по себе.

AMD Ryzen 7 1700

Кашу, естественно, заварила не обленившаяся **Intel**, а полуживая **AMD**. В самом начале весны она, как и ожидалось, выкатила линейку процессоров – AMD Ryzen. По производительности на ядро они уступили Intel Skylake, но зато обошли соперника по количеству вычислительных блоков. По цене четырёхъядерного Core i7-7700K в AMD стали предлагать восьмиядерный Ryzen 7 1700.

Да, процессор был и до сих пор остаётся слегка проблемным, особенно в том, что касается подбора оперативной памяти, но это ему не помешало. За счёт двойного превосходства по потокам Ryzen обошёл Skylake по всем процессорным тестам и слегка уступил в играх. А это было именно то, чего так не хватало рынку, – конец «синей» монополии и настоящий выбор.

На восьмиядерных Ryzen в AMD не остановились и тут же анонсировали ещё одну линейку – Threadripper, которая должна была вырвать пальму первенства у чисто рабочей платформы Intel X99. Напомним, что Threadripper – те же самые Ryzen, в которых количество ядер довели до шестнадцати штук. Естественно, такого в Intel стерпеть уже не смогли.

Intel Core i9-7980XE

Замах Intel сделала на Computex, где в спешном порядке представила X299-платформу и Intel Core i9 на 18 ядер и 36 потоков. Появился этот «камень» осенью и сразу показал, кто в доме хозяин. Мощнее процессоров рынок еще не видел... дороже, правда, тоже. За самый мощный «камень» в Intel до сих пор просят от 125 000 рублей.

Ответом только на профессиональном поприще Intel не ограничилась. Той же осенью в магазины начали завозить чипсеты Z370 и процессоры Coffee Lake. По сути это были те же самые Skylake, но с двумя «бонусными» ядрами и «плюс пятью тысячами» на ценнике. Результат известен. Core i3 стал четырёхъядерным, Core i5 – шестиядерным, а Core i7 получил шесть ядер и двенадцать потоков.

Intel Core i7-8700K

Как итог, Ryzen были побеждены. Топовый i7-8700K обошел восьмиядерный 1800X за ту же цену и, что примечательно, победил не только в играх, но и во всех рабочих приложениях. А это вернуло Intel пусть и не особо прочное, но лидерство на рынке. Сохранится ли оно в 2018-м – вопрос открытый. В продаже скоро должны появиться Ryzen 2, ну а Intel ничто не мешает спустить в массовый сегмент 8-ядерные модели.

AMD Ryzen 7 1700

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Архитектура:** Zen
- **Техпроцесс:** 14 нм
- **Сокет:** Socket AM4
- **Количество ядер/потоков:** 8/16 шт.
- **Базовая частота:** 3 ГГц
- **Максимальная частота:** 3,7 ГГц
- **L2-кэш:** 8x 512 КБ
- **L3-кэш:** 16 МБ
- **Память:** 2 канала DDR4-2666 МГц
- **TDP:** 65 Вт
- **Цена на январь 2018 года:** 72 000 рублей ($1265)

Intel Core i9-7980XE

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Архитектура:** Skylake
- **Техпроцесс:** 14 нм
- **Сокет:** LGA2066
- **Количество ядер/потоков:** 18/36 шт.
- **Базовая частота:** 2,6 ГГц
- **Максимальная частота:** 4,4 ГГц
- **L2-кэш:** 18x 1 МБ
- **L3-кэш:** 24,75 МБ
- **Память:** 4 канала DDR4-2666 МГц
- **TDP:** 165 Вт
- **Цена на январь 2018 года:** 125 000 рублей ($2195)

Intel Core i7-8700K

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Архитектура:** Coffee Lake
- **Техпроцесс:** 14 нм
- **Сокет:** LGA1151
- **Количество ядер/потоков:** 6/12 шт.
- **Базовая частота:** 3,7 ГГц
- **Максимальная частота:** 4,7 ГГц
- **L2-кэш:** 6x 256 КБ
- **L3-кэш:** 12 МБ
- **Память:** 2 канала DDR4-2666 МГц
- **TDP:** 95 Вт
- **Цена на январь 2018 года:** 32 000 рублей ($560)

ПРОЕКТОР ГОДА

Benq W1700

Под конец года **BenQ** удивила проектором W1700, дающим 4K не за 400 000, а за 120 000 рублей. Помимо отменной матрицы, проектор получил поддержку HDR, 3D Stereo, а также неплохую лампу на 2200 люмен. В общем, крайне интересно и для 4K очень даже бюджетно.

Что же касается остального, то W1700 – это типичный проектор. Пластиковый корпус, всё управление собрано в один блок на верхней крышке, на вход есть D-sub (VGA) и пара HDMI, изображение масштабируется с коэффициентом 1,2x, ну и, конечно же, в наличии автоматическая корректировка трапеции.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Система проекции:** DLP
- **Разрешение:** 3840x2160 (shift), 23–120 Гц
- **Размер проецируемого экрана:** 60–200 дюймов
- **Оптическое увеличение:** до 1,2
- **Яркость:** 2200 лм
- **Контрастность:** 10 000:1
- **Разъёмы:** D-sub (VGA), 2x HDMI (MHL), 2x 3,5-мм джек, USB, 12 В
- **Комплектация:** кабель питания, пульт ДУ
- **Дополнительно:** поддержка 3D Stereo, встроенный динамик 5 Вт
- **Размеры:** 35,3x13,5x27,2 см
- **Вес:** 4,2 кг
- **Цена на январь 2018 года:** 120 000 рублей ($2105)

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Поддерживаемые процессоры:** AMD Ryzen Threadripper for Socket AM4
- **Формфактор:** EATX
- **Чипсет:** AMD X399
- **Оперативная память:** 8x DDR4 (до 128 ГБ)
- **Слоты PCIe:** 2x PCIe 3.0 x16, 2x PCIe 3.0 x8, PCIe 2.0 x4, PCIe 2.0 x1
- **Дисковая подсистема:** 6x SATA Rev. 3, 2x M.2 22110, M.2 2280
- **Звуковая подсистема:** Realtek ALC1220
- **Сеть:** Intel I218-V, Intel I211-AT, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Задняя панель:** 8x USB 3.0, USB 3.1, USB 3.1 Type-C, 2x RJ45 (1, 10 ГБ/с), 5x 3,5-мм джек, S/PDIF
- **Размеры:** 305x277 мм
- **Цена на январь 2018 года:** 40 000 рублей ($700)

Несмотря на шквал процессоров, с материнскими платами в 2017-м было грустно. Под новые Core i9 и Core i7 в Intel не предложили ровным счетом ничего. Что X299, что Z370 – это старые песни, даже не перепетые на новый лад. AMD со своими X399 и X370 тоже ничего интересного не показали, если не считать нового подхода к распределению PCIe-линий. Впрочем, от выбора самой крутой материнки нас это не спасло, и королевой 2017-го мы назначаем ASUS ROG Zenith Extreme на базе AMD X399.

ASUS ROG Zenith Extreme

Технически сам чипсет ничего особенного собой не представляет. Приятно только то, что AMD даёт для использования 60 линий PCIe вместо 44 у конкурирующей Intel X299. В остальном всё стандартно, и, если бы не **ASUS**, плата мало чем отличалась бы от конкурентов. Однако инженеры компании постарались и использовали в Zenith все свои наработки.

Начнем с накопителей. Для начала, ASUS упрятала два слота M.2 под основной радиатор южного моста. Ещё два твердотельника можно установить в дополнительный, девятый, DIMM-порт. Для этого плата комплектуется платой-переходником DIMM.2, которая устанавливается перпендикулярно материнке.

Следующий пункт – сетевые технологии. Стандартно плата работает с правильным адаптером на 1 ГБ/с Intel I211-AT, но в комплекте идёт PCIe-плата ROG Areion на 10 ГБ/с, которая отдельно продаётся за 8–10 тысяч рублей. Понятное дело, ни один интернет-провайдер такие скорости пока не обеспечивает, да и вряд ли обеспечит в ближайшем будущем, но при должном усердии и наличии средств дома можно организовать потрясающую сеть, по которой реально гонять 4K-контент.

Ещё один подарок для любителей технологий – трехдиапазонный Wi-Fi с поддержкой протокола 802.11ad и, соответственно, с теоретической пропускной способностью в 7 ГБ/с! Для тех, кто пропустил появление 802.11ad, отметим, что это не замена 802.11n/ac, а отдельно стоящий протокол, который работает на частоте в 60 ГГц и по дальности применения рассчитан примерно на десять метров прямой видимости.

То есть если строить в квартире сеть на базе ad, то свой роутер придётся покупать для каждой комнаты. Безумие? С одной стороны, да, с другой – у ad есть и другие применения. В скором времени в продаже должны появиться телевизоры с поддержкой этой технологии, а значит, на них можно будет напрямую стримить 4K-фильмы.

Получила ROG Zenith и нормальный звуковой тракт. В основе его лежит опостылевший Realtek ALC1220, но с правильной обвязкой. Конденсаторы от Nichicon, ЦАП – от ESS, а за работу с высокоомными наушниками отвечает усилитель Texas Instruments.

И наконец, отметим подсветку платы. Понимаем, обилие лампочек на материнках в прошлом году всех достало, но, пожалуй, только у ASUS хватило сил довести всю эту цветомузыку до ума. Светодиоды включены в систему Aura Sync, которая управляет LED не только на самой плате, но также на видеокартах, оперативной памяти, мониторах, мышках, клавиатурах и корпусах. Естественно, для этого стороннее оборудование должно поддерживать систему Aura Sync, но, как показала практика, найти такие девайсы несложно.

Достоинства ROG можно описывать и дальше, но в рамках «топа» мы отметим лишь, что, несмотря на общий застой в разработке чипсетов, производители материнских плат всё-таки двигают этот сектор вперёд, и в 2017 году ASUS сделала больше всех. Напоследок скажем, что если вы не фанат AMD, то те же самые технологии можно найти на флагманских вариантах Z370 и X299 под процессоры Intel.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

МОНИТОРЫ

Ситуация с мониторами в этом году сложилась интересная. Прямого лидера мы выбрать не смогли, так как ни одна из компаний не сумела сделать, так сказать, «универсала». Зато протестировали пару мониторов, которые не только нам понравились, но и явственно намекнули на то, чего ожидать в 2018-м.

LG 34UC89G

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 34 дюйма
- **Разрешение:** 2560x1080
- **Частота развёртки:** 166 Гц
- **Время отклика:** 5 мс
- **Тип матрицы:** IPS
- **Яркость:** 250 кд/м² (330 кд/м² по измерениям)
- **Углы обзора:** 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI 1.4, Display Port, 3,5-мм джек
- **Размеры:** 82x27,9x44,5 см
- **Вес:** 8,3 кг
- **Цена на январь 2018 года:** 43 000 рублей ($740)

LG 34UC89G

Начнем с обновлённой модели от **LG** – 34UC89G. Это прямой потомок прошлогодней 79G, широкоформатник на базе IPS и с расширенным Full HD. Обновления монитор получил сравнительно небольшие, но их хватило, чтобы остаться в топе.

Первое и самое главное: инженеры добавили поддержку G-Sync, которая исключает все разрывы и фризы картинки. Второе – частота обновления матрицы выросла со 144 до 166 Гц. В остальном перед нами тот же крепкий 21:9 с хорошей подставкой и отличной матрицей, которая после калибровки укладывается в ΔE00 0,71.

Samsung C32HG70

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 31,5 дюйма
- **Разрешение:** 2560x1440
- **Частота развёртки:** 144 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Тип матрицы:** VA, Quantum Dot, HDR
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Углы обзора:** 178°/178°
- **Интерфейсы:** 2x HDMI 2.0, Display Port 2x USB 3.0, 3,5-мм джек
- **Энергопотребление:** 75 Вт
- **Размеры:** 72,4x62,2x38 см (с подставкой)
- **Вес:** 9,6 кг (с подставкой)
- **Цена на январь 2018 года:** 45 000 рублей ($790)

Samsung C32HG70

Удивила в этом году и **Samsung**, которая в начале 2017-го объявила себя производителем игровых мониторов. Прямо скажем, это было довольно странно, но... инженеры не подвели. Samsung переосмыслила идею изогнутых дисплеев и вывела на рынок VA-матрицы со стандартным соотношением сторон и изогнутой панелью. Мы в эту идею верили слабо – привыкли к тому, что вогнутая матрица обязательно должна быть широкоформатной, – но идея сработала. И хотя дисплеи Samsung никоим образом не подходили для профессиональной работы с графикой, в играх они выступали на ура.

Мы не можем сказать, что они добавляли именно эффект глубины, но расположение всех точек экрана на одном расстоянии от глаз определённо воспринималось гораздо приятнее, чем стандартная плоская панель.

Форматом Samsung не ограничилась и одной из первых добавила в игровые мониторы поддержку HDR. Для тех, кто пропустил, отмечаем, что HDR – это теперь наше будущее. Технология вводит в мир дисплеев точечную подсветку заданных областей. Небо, пробивающийся в окна свет, яркие вспышки в темноте – всё это теперь выглядит точно так, как и должно выглядеть в жизни. И пусть задумке с HDR сейчас активно вредят все кому не лень (в особенности **Microsoft**), за этой технологией – будущее.

Наверняка вы сейчас спросите, а почему же такому крутому монитору мы не отдали первое место в единоличное пользование? Ответ прост. Samsung не справилась с оформлением всей этой красоты. На фотографиях монитор выглядит замечательно – серый пластик, тонкие рамки, красивая подставка, – но в жизни вышел очень крупным, и в домашних условиях его приходится отставлять от стены примерно на 30–35 сантиметров. Уверены, в 2018 году Samsung всё это учтет и выдаст нам идеальную модель.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

НОУТБУКИ

Из-за ситуации с майнерами NVIDIA не стала обновлять не только десктопные, но и мобильные чипы, а процессорные гиганты в этом году настолько увлеклись домашними компьютерами, что про мобильные технологии вспоминали с большой неохотой. Как итог – производителям ноутбуков пришлось выкручиваться из ситуации самим. Кто-то просто менял дизайн старых моделей, а кто-то подошёл к делу куда серьёзнее. Таких «серьёзных» в 2017-м было трое – **Acer**, ASUS и **MSI**.

Acer Predator Triton 700

Acer Predator Triton 700

Acer, так сказать, открыла наш топ в самом начале 2017 года, когда на внутренней конференции представила ноутбук толщиной меньше двух сантиметров, весом около 2 кг и с полноценной GTX 1080 на борту. Гадать над тем, что же это было, пришлось до самого лета, когда на Computex глава NVIDIA представил концепцию Max-Q.

Суть её была проста – работаем над энергопотреблением, снижаем частоты чипов и получаем на выходе мощные видеокарты, которые без проблем работают в тонких ноутбуках. Чтобы проверить эти «без проблем», нам пришлось ждать до осени, и можем сказать, что ноутбуки на Max-Q получились противоречивыми. При всех ухищрениях Triton 700 вышел супергорячим, а расположение элементов управления вызывало массу вопросов.

Но всё это можно простить, если держать в голове, что Acer сделала двухсантиметровый ноутбук с полноценной GTX 1080, которая тянет все игры на «ультра» с fps выше шестидесяти. Чисто для справки, раньше такие системы укладывались минимум в 3,5–4 см и весили от 3–4 кг. В общем, Triton 700 – определённо один из самых интересных ноутбуков того года.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15,6 дюйма, 1920x1080, IPS, 120 Гц, G-Sync
- **Процессор:** Intel Core i7-7700HQ, (4 ядра, 2,8–3,8 ГГц, 45 Вт)
- **Память:** 32 ГБ DDR4-2400
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 630, NVIDIA GeForce GTX 1080 Max-Q, 8 ГБ GDDR5x
- **Дисковая подсистема:** 2x 512 ГБ SSD NVMe (RAID0)
- **Связь:** Gigabit Ethernet, Wi-Fi 802.11ac 1535, Bluetooth 4
- **Разъёмы:** 2x USB 3.0, USB 2.0, USB 3.1 Type C, 2x 3,5-мм джек, HDMI, DisplayPort, RJ45
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, игровая мышка
- **Комплектация:** зарядка, инструкция
- **Габариты:** 39,3x26,6x1,89 см
- **Вес:** 2,4 кг
- **Цена на январь 2018 года:** 270 000 рублей ($4650)

ASUS ROG Strix GL702ZC

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма, 1920x1080, IPS, 120 Гц, FreeSync
- **Процессор:** AMD Ryzen 7 1700, (8 ядер, 16 потоков, 3–3,7 ГГц, 65 Вт)
- **Память:** 16 ГБ DDR4-2400
- **Видеокарта:** AMD Radeon RX 580 (4 ГБ GDDR5)
- **Дисковая подсистема:** 256 ГБ SSD + 1 ТБ HDD
- **Связь:** Gigabit Ethernet, Wi-Fi 802.11ac 1535, Bluetooth 4.2
- **Разъёмы:** 3x USB 3.0, USB 3.1 Type C, 3,5-мм джек, HDMI, Mini DisplayPort, RJ45
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, кардридер
- **Комплектация:** зарядка, инструкция
- **Габариты:** 41,5x2,8x3,4 см
- **Вес:** 3 кг
- **Цена на январь 2018 года:** 93 000 рублей ($1550)

ASUS ROG Strix GL702ZC

Интересный ноутбук выпустила и ASUS, которая не стала ждать подарков от Intel или AMD и сама упихнула 8-ядерный Ryzen в ноутбук. Модель получилась опять же двоякая. Собрали ноутбук на особой версии десктопного AMD B350 со впаянной Radeon RX 580 и слотами под мобильную DDR4. Процессор же взяли десктопный – Ryzen 7 1700 на 8 ядер, с 16 потоками и частотой 3,2 ГГц.

Чисто с игровой точки зрения машина получилась спорной: связка из Core i7-7700HQ и GTX 1060 и слегка быстрее, и холоднее, и тоньше, и от батареи живёт дольше. Но вот с рабочей точки зрения у GL702ZC конкурентов не было и в ближайшем будущем не намечается.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

MSI GT75VR 7RE Titan SLI

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 17,3 дюйма, 3840x2160, IPS, 75 Гц
- **Процессор:** Intel Core i7-7820HK, 4 ядра/8 потоков, 2,9–3,9 ГГц, 45 Вт TDP
- **Память:** 64 ГБ DDR4-2400
- **Видеокарта:** 2x NVIDIA GeForce GTX 1070, 1443–1645/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5
- **Дисковая подсистема:** 2x 256 ГБ SSD RAID0, 1 ТБ HDD HGST HTS721010A9E630
- **Звук:** ESS Sabre
- **Связь:** Killer E2400 Gigabit Ethernet, Killer Wi-Fi 802.11ac 1535, Bluetooth 4.2
- **Разъёмы:** 5x USB 3.0, USB 3.1 Type-C, 4x 3,5-мм джек, Mini-DisplayPort, HDMI, LAN
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры
- **Комплектация:** зарядка, инструкция
- **Батарея:** 74 Вт/ч
- **Габариты:** 42,8x31x5,8 см
- **Вес:** 4,6 кг
- **Цена на январь 2017 года:** 275 000 рублей ($4590)

MSI GT75VR 7RE Titan SLI

И наконец, третий ноутбук – MSI GT75VR Titan SLI. Экспериментировать с форматами в MSI не решились. Ставить десктопные процессоры тоже, зато основательно поработали над обвязкой уже привычной начинки.

Технически GT75VR – это связка из Core i7 с GTX 1080 или из того же Core i7 и двух GTX 1070 в режиме SLI. Сам ноутбук – тяжёлая и толстая махина, которая из дома будет выезжать только при переезде на дачу или в длительную командировку.

Хотя GT7VR не про вес или начинку. Первое, что нас удивило: полноразмерная механическая клавиатура, вписанная в габариты ноутбука. MSI одной из первых использовала представленные на Computex низкопрофильные переключатели от Kailh, которые по ощущениям и уверенности срабатывания очень близки к полноформатным Cherry MX. Второй удививший элемент – подставка под запястья. Казалось бы, такая мелочь, а на практике очень удобно, и, надо сказать, в других ноутбуках нам её теперь не хватает. И третий элемент – невероятно производительная и для такой мощности очень тихая система охлаждения.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

КОМПЬЮТЕР ГОДА

В прошлый раз в номинации «Компьютер года» выстроилась целая очередь во главе с великолепным ASUS Smaug в виде дракона. 2017-й вышел куда спокойнее. Различных концептов хватало, но до розницы добрались единицы. Поэтому сегодня выделим всего две, зато очень необычные модели.

Gigabyte Brix VR

Первая – barebone от **Gigabyte**. Технически система простая – мобильный Core i5 или Core i7 в связке с GTX 1060. Весь смак в том, что поставляется связка в самом маленьком в мире корпусе объёмом всего два с половиной литра, что соответствует не самой крупной Bluetooth-колонке. Понятное дело, это чудо инженерной мысли не способно на частотные рекорды и с трудом проходит особо злые нагрузочные тесты. Тем не менее оно работает и тянет все современные игры, да ещё и на «высоких» или «ультра»-настройках, с частотой от 35–40 кадров в секунду. Шумит при этом система не особо сильно, да и стоит вполне адекватных для своей концепции денег – немногим дешевле аналогичного ноутбука. В общем, любителям всего необычного должно понравиться.

Gigabyte Brix VR

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i5-7300HQ (4 ядра, 2,5–3,5 ГГц, 35 Вт)
- **Память:** до 32 ГБ DDR4
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce GTX 1060 (1607-1733/ 10 000 МГц, 8 ГБ GDDR5)
- **Дисковая подсистема:** 2x M.2, 2,5 дюйма SATA Rev. 3
- **Связь:** LAN, WiFi 802.11ac, Bluetooth 4.2
- **Задняя панель:** 3x USB 3.0, USB 3.1, USB 3.1 Type-C, LAN, аудио
- **Комплектация:** блок питания
- **Габариты:** 22x11x11 см
- **Цена на январь 2018 года:** 70 000 рублей ($1170)

Dell Alienware Area-51

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** AMD Ryzen Threadripper 1950X (16 ядра, 32 потока, 3,4–4 ГГц, 180 Вт)
- **Память:** 4x 16 ГБ DDR4-2933 МГц (HyperX)
- **Видеокарта:** 2x NVIDIA GeForce GTX 1080 Ti FE (1480–1582/ 11 000 МГц, 11 ГБ GDDR5x)
- **Дисковая подсистема:** 1 ТБ M.2 SSD, 2 ТБ HDD (7200 об/мин)
- **Связь:** LAN, WiFi 802.11ac, Bluetooth 4.2
- **Цена на январь 2018 года:** 321 000 рублей ($5649)

Dell Alienware Area-51

Второй компьютер – это суперсистема от **Dell**, под названием Alienware Area-51. По компоновке, да и по цене это типичный топ на базе AMD X399: 16-ядерный Threadripper, 64 ГБ оперативки на 3 ГГц, терабайтный SSD на NVMe и... две GeForce GTX 1080 Ti в SLI. От обычных сборок Dell отличает нестандартное оформление. Под Area-51 был сделан оригинальный треугольный корпус, в котором почти все компоненты или стоят под крутым углом, или спрятаны за панелью под материнку. Естественно, всё это сдобрено фирменной подсветкой и тем самым логотипом с головой пришельца.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ЗВУК

Игровой звук в этом году получил сразу несколько мощных пинков со стороны производителей. Первый удар нанесла **Sennheiser**, второй, под конец года, – **HyperX**.

Sennheiser
GSX 1000

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип подключения:** USB 2.0
- **Гармонические искажения:** 0,005%, -3 дБ
- **Длина кабеля:** 1,2 м
- **ОС:** Windows, MacOS
- **Частотный диапазон:** 0 – 48 000 Гц
- **Сопротивление:** 16–150 Ом
- **Выходное напряжение:** 1 В
- **Размеры:** 14,3x7x13,9 см
- **ЦАП:** Conexant CX20745
- **АЦП:** CX20833
- **Вес:** 390 г
- **Гарантия:** 2 года
- **Цена на январь 2018 года:** 17 500 рублей ($310)

Sennheiser GSX 1000

Вообще, в 2017-м Sennheiser представила четыре весьма интересных продукта. Две модели наушников в среднем ценовом диапазоне – GSP 300 и GSP 350. Одну модель в высоком – PC373D. И звуковую карту GSX 1000. На последней и остановимся.

Для звуковой платы GSX 1000 получилась очень дорогой – около 16 500 рублей. И это за внешнюю карту с минимумом настроек и без софтовой поддержки. За что же мы ей даём награду? Во-первых, звуковой тракт у неё очень хороший, и она раскачивает наушники вплоть до 150 Ом. Во-вторых, управление и качество сборки – на высшем уровне. В Sennheiser продумали даже такую мелочь, как приглушение подсветки во время игры. Ну и в-третьих, в GSX впервые представили новую технологию «виртуального звука вокруг» – Sennheiser Binaural Rendering Engine. И она не то что не уступает разработкам Dolby или DTS, а превосходит их на голову!

HyperX
Cloud Core Alpha

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материалы:** пластик, кожзам, алюминий
- **Тип наушников:** полузакрытые
- **Диапазон частот:** 13 – 27 000 Гц (наушники)
- **Сопротивление:** 65 Ом (наушники)
- **Чувствительность:** 98 дБ (наушники)
- **Соединение:** 2x 3,5-мм джека
- **Длина кабеля:** 2+1 м
- **Вес:** 336 г
- **Цена на январь 2018 года:** от 7500 рублей ($125)

HyperX Cloud Core Alpha

Признаемся, когда на «Игромире» HyperX показывала новые Cloud Core Alpha, мы сильно сомневались в их состоятельности и даже подумать не могли, что включим их в «Топ года». Декабрьские тесты, как вы понимаете, изменили наше мнение.

В Alpha инженеры учли все свои ошибки: увеличили оголовье, переделали микрофон и углубили чашечки. Естественно, переработке подвергся и звук. Динамики поместили в двойной объём, что, в теории, избавило их от паразитных частот. Наше мнение – это чисто маркетинговая уловка, но звук действительно стал лучше. И каким-то образом HyperX сумела чётко уложить его между первыми Cloud и старшими Revolver.

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

МЫШКА

Раздавать награды мышкам – дело неблагодарное. Универсальных моделей, которые всем нравились бы, не изобрели. Поэтому сейчас вы прочитаете о мышке, которая стала единоличным фаворитом нашего руководителя «Железного цеха» и, по совместительству, автора этих строк. Речь о **Cougar Revenger**.

Cougar Revenger

Признаемся, покорила она своими формами. За десяток лет мы протестировали сотни мышек, и только Revenger легла в ладонь как влитая.

Не подвела мышь и по другим параметрам. Корпус сделан из приятного гладкого пластика, который через полгода работы выглядит как новый. Боковины отлиты из той же пластмассы, но формованы под ячеистую резину. Клики – единое целое со спинкой, и под ними стоят переключатели Omron. Ну а за перемещение отвечает лучшая на сегодня модель сенсора – Pixart 3360, который отлично показал себя и в играх, и в MouseTester.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Сенсор:** PWM3360
- **Разрешение:** 100 – 12 000 dpi
- **Частота опроса:** 1000 Гц /1 мс
- **Встроенная память:** 512 КБ
- **Материал корпуса:** пластик
- **Количество кнопок:** 6
- **Основные кнопки:** механические (OMRON)
- **Подсветка:** 16,8 миллионов цветов
- **Максимальная скорость слежения:** 250 IPS
- **Максимальное ускорение:** 50 G
- **Интерфейс:** USB
- **Длина кабеля:** 1,8 м
- **Габариты:** 13,5x7x4,5 см
- **Вес:** 115 г
- **Цена на январь 2018 года:** 4000 рублей ($70)

НОУТБУК ДЛЯ РАБОТЫ

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 14 дюймов, 3840x2160, IPS, 75 Гц
- **Процессор:** Intel Core i7-7500U, 2 ядра/4 потока, 2,7–3,5 ГГц, 45 Вт TDP
- **Память:** 16 ГБ DDR4
- **Видеокарта:** NVIDIA GeForce 940MX (952-1020 МГц, 8000 МГц, 2 ГБ GDDR5)
- **Дисковая подсистема:** 512 ГБ PCIe SSD
- **Связь:** WiFi 802.11ac, Bluetooth 4.1, LAN
- **Разъёмы:** 3x USB 3.0, USB 3.1 Type-C, 3,5-мм джек, HDMI, LAN
- **Операционная система:** Microsoft Windows 10 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, кардридер
- **Батарея:** 48 Вт/ч
- **Габариты:** 33,7x23,3x2 см
- **Вес:** 1,6 кг
- **Цена на январь 2018 года:** 102 000 рублей ($1800)

Lenovo ThinkPad 25th Anniversary Edition

В ушедшем 2017-м легендарной серии ноутбуков ThinkPad исполнилось двадцать пять лет! Естественно, пропустить такое событие в **Lenovo** не могли и отметили его особой версией ThinkPad.

Приятно, что построили её не на базе «перевёртыша» X, а на основе более традиционной модели T470. Выглядит ноутбук строго, оснащается 14-дюймовым дисплеем и несёт на борту Core i7-7500U в связке с 16 ГБ оперативки и видеокартой на базе GeForce 940MX.

От стандартной версии T470 юбилейный вариант отличает переделанная, так сказать, под классику клавиатура и система управления. Сами клавиши большие и с характерными выемками под пальцы, плюс, в отличие от современных моделей, здесь на один ряд больше кнопок, чем обычно, а функциональные клавиши выделены характерным синим цветом.

В общем, машинка у Lenovo получилась отличная, и она наверняка понравится ностальгирующим по «квадратным» ноутбукам. ● *Дмитрий Колганов*

This website is for sale on Flippa now! View the live auction

ПЕРЕСТАЛИ ЗАВОЗИТЬ ЖУРНАЛ?
НЕ ЗНАЕТЕ, ГДЕ ЕГО КУПИТЬ?
У НАС ЕСТЬ ВЫГОДНОЕ РЕШЕНИЕ!

IGROMANIA.RU/KUPI

РЕДАКЦИОННО НИЗКИЕ ЦЕНЫ!
ШИРОКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ И ОБШИРНАЯ ГЕОГРАФИЯ ДОСТАВКИ
УДОБНАЯ И ДОСТУПНАЯ ПОДПИСКА

16+

РЕКЛАМА

View the live auction

ИГРОМАНИЯ
№03 (246) 2018
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
WWW.IGROMANIA.RU